昭和64年1月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

JAN.1989 1

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価380円

緊急レポート!

噂(うわさ)のスーパーファミコン つ・い・に・発・表・!

折込企画 パソコン現行機種総合カタログ

海外レポート AMOA EXPO出展ビデオゲーム紹介

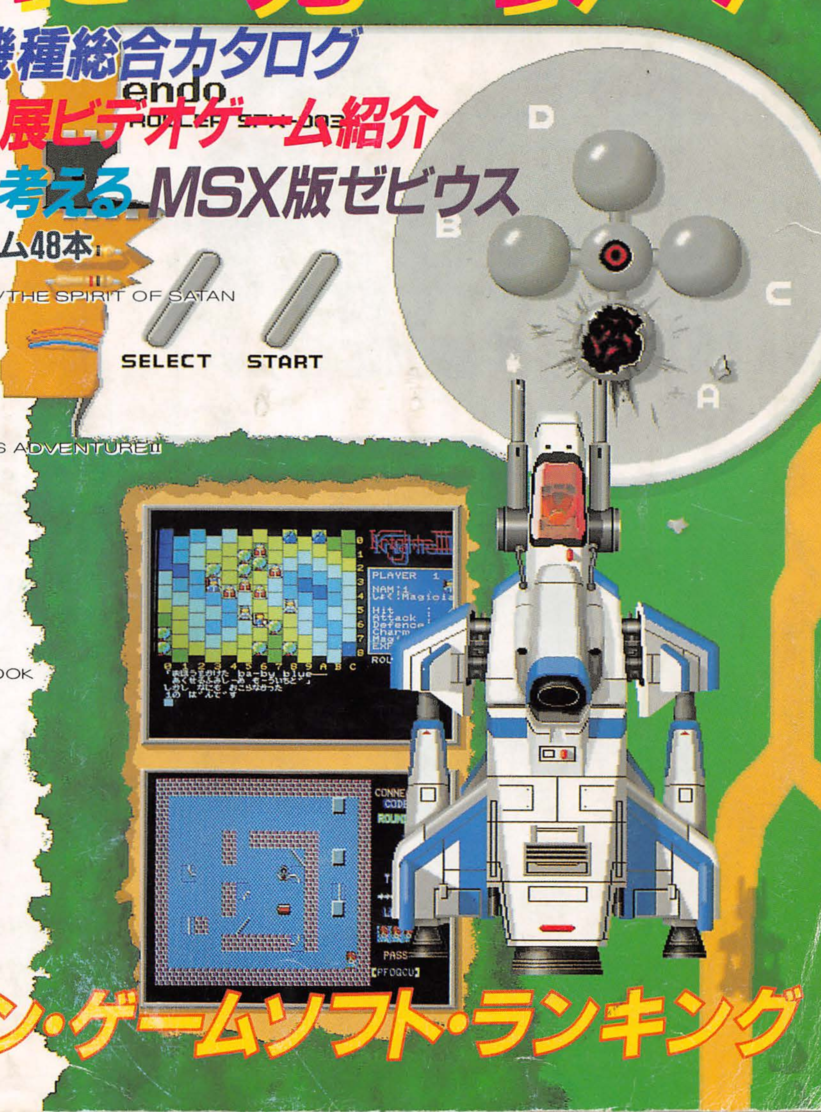
ホンキでPlay ホンネでReview 移植ゲームを考えるMSX版ゼビウス

だれでも打ち込める特選プログラム48本

- BM-Jr THE MAGICAL WIND
- ファミコン/ツインファミコン LET OUT/くずさんかい2/THE SPIRIT OF SATAN
- FM-7/77 CONECT CODE/PAOPAO
- JR-200 コピーはどれだ
- M5 ドリザードの塔
- MSX クライテック/ぬすっとだんさん/MID MASTER
- MSX2 ガフーガの野望
- MSX2+ SUDARAN
- MZ-1200/700 HUNGRY MOUSE
- MZ-700/1500 NUMBER MOLE/BRAVE KNIGHT'S ADVENTURE II
- MZ-1500 おつかれ清掃員
- MZ-80B/2000/2200 ショート ショート
- MZ-2000/2200 BLOCK GAME '87
- MZ-2500 PUSHER Part 2
- PASOPIA7 YELLOW BALL
- PC-6001/mkII/6601/SR DRAK/ディフェンド
- PC-6001mkII/6601/SR VITAL LAMP
- PC-6001mkIISR/6601/SR 移植版銭形の親分
- PC-8001/mkII/SR BMサーキット/BALL ALIEN
- PC-8001mkII/SR タコじゃないイカ
- PC-8001mkIISR KNIGHT III
- PC-8801mkIISR ドラゴンを倒そうよゲーム/GRAMODOK
- PC-88VA だいけつ
- PC-9801 WARP COLOR
- S1 WORK/影ちゃん
- SC-3000 SWAP FOOT
- X1 CARDS/プッシュ!!
- X1turbo SNAKE WALL
- X68000 SUPER BOUND BALL
- PB100/110 パチンコ/THE TOWER OF SUN
- PC-1500 AGOCKの野望

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- X68000 カルテット
- FM77AV グラディウスII
- MSX+FMPAC Thunder blade/SPACE HARRIER
- MZ-2500 FANTAZY ZONE
- X1+FM音源ボード F1 SPIRIT



新掲載:パソコン・ゲームソフト・ランキング

SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル

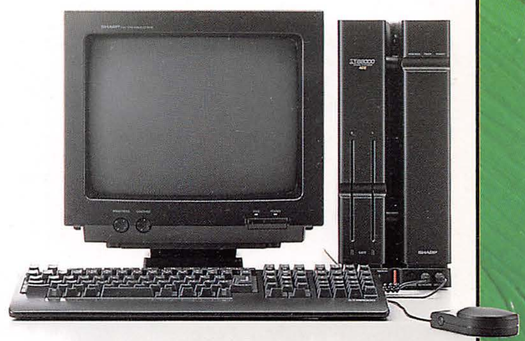


X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

通商産業省選定

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM※採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●5インチ1MバイトFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル ●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券 X68000 B7カ 1係

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです──。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

品名	型番	価格
●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1-E	標準価格 99,800円
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

内容	品名	型番	価格
イージーオペレーションの統合型表計算ソフト	BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース	DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース	CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ	SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ	MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ	Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール	NEW Print Shop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト	Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ	C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト	Musicstudio PRO-68K	CZ-237MS	標準価格 25,800円
MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO68KのMIDI版	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	CZ-247MS	1月発売予定
ソフトウェア開発ツール	THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム	OS-9/X68000	CZ-219SS	12月発売予定
本格財務会計ソフトウェア	TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円
AI開発ツール	AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)	CZ-234LS	標準価格188,000円

ゲームソフト

品名	型番	価格
●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)



僕たちは、テレビでワープロしてみたい。



本格的なパソコンを手にしたら、当然ワープロソフトも使ってみたいよね。だからもちろん、PC-8801FEもテレビにつなぐだけでワープロが楽しめる。デービーソフトの「SUPER春望Ⅱエキスパート」がそれ。本格的なキーボードの操作で、40字×9行の画面に自由に文章が書き込めるんだ。楽しく絵がかけるグラフィックエディタもついているから、プリンタをつないで、自分だけのクリスマスカードや年賀状を作ることもできる。もちろん、専用ディスプレイをプラスしてさらに使いやすい40字×16行の表示でワープロすることもできるから、将来も安心。というわけで、これからの広がりを考えると、結論はPC-8801FEなのです。

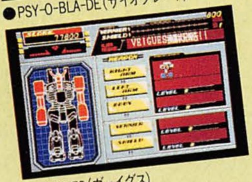


冬こそ、ゲームの戦士は震えたつ。


●XZRⅡ(エグザイルⅡ)


●シナリオ Vol.2「戦国ソーサリアン」


●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)


●VEIGUES(ヴェイグス)


●きまぐれオレンジロード

クリスマスも冬休みもすぐそこだし、外は寒くなってきたし、これはどうしてもゲームしかない。とにかく、こんなにエキサイティングになっちゃってどうしようと思ってしまうぐらい、このごろの新作ソフトは傑作ぞろいだ。この冬は、PC-8801FEとテレビで徹底的にゲームの世界を追及しよう。

●XZRⅡ(エグザイルⅡ) さらに壮大なシナリオ展開。迫力のビジュアルシーンが、君を衝撃の世界へと導いてくれます。ユーザーの君たちの意見でより機能アップされた前作の完結編です。/日本テレネット……¥8,800

●シナリオVol.2「戦国ソーサリアン」 人気抜群のソーサリアンの戦国編です。5つのストーリーを通じてひとつの壮大な物語を構成。練り上げられたシナリオと敵キャラの強さは、並みじゃない!/日本ファルコム……¥3,800
(同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。)

●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード) 全100シーンの全てがアニメーションで迫る新世代のアドベンチャー巨編。ムービー感覚のBGMと迫真の効果音で、臨場感あふれるストーリーが展開します。/T&Eソフト……¥8,800

●VEIGUES(ヴェイグス) 戦術格闘機「ヴェイグス」を駆使して、全15面を闘いぬくリアルバトルアクションゲーム。手に汗握るシーンの連続は、君を最後まで離しません。/ゲームアーツ……¥7,800

●きまぐれオレンジロード ストーリーは原作に忠実でアニメ版のオリジナル設定をミックス。ごきげんなヒット曲をBGMにたっぷり楽しめるユニークなアドベンチャーゲームです。/マイクロキャビン……¥7,800

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格――――129,000円
(ディスプレイは別売です)



C&C Computers and Communications

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広　島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(261)2805

C&C Computers and Communications

いろんな顔が勢揃い!

NECのディスプレイは、
表現力豊かな高性能。
あなたのニーズに応える
豊富なバリエーションの中
からあなたに最適の
ディスプレイを
お選びください。

DISPLAY

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機

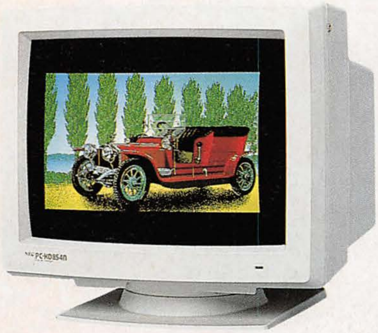
NEW

PC-KD854N

14 RGB アナログ 0.39

14型高解像度カラーディスプレイ

標準価格　84,800円



- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。
- NEW PCカラー(ニューグレー)

ドットピッチ0.31㎜の高精細度タイプ。

NEW

PC-KD853N

14 RGB アナログ 0.31

14型高解像度カラーディスプレイ

標準価格　118,000円



- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。

パソコン中心高画質派

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。

PC-KD855

14 RGB アナログ 0.41

14型カラーディスプレイ

標準価格　69,800円



- 14 ■画面サイズ(単位:インチ)　お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。
- RGB アナログ ■RGB入力端子　R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接ブラウン管に入力するための端子です。
- 0.31 ■ドットピッチ(単位:㎜)　キメ細かな映像を実現します。
- ■回転台　視線に合った位置を上下左右に調節できます。
- ■ビデオボード/ビデオアートボード対応　グラフィックやビデオの映像が表示できます。
- ■サウンド機能　ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。
- PC エンジン ■PCエンジン内蔵　続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

つながるぞ　ひろがるぞNECのパソコン。　国内実績 No.1　日本電気グループ

NEC

さあ、あなたは何派？

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。

NEW



PC-KD863G

15 RGB アナログ 0.39 PC エンジン

15型高解像度ディスプレイ
標準価格　138,000円

- マルチシンク2モード(15.98kHz. 24.83kHz) 自動切換え。
- 専用回転台付。

HE system

遊びゴコロがついた欲張り派

ビジュアル感覚派
(ビデオボード、ビデオアートボード対応)

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



PC-KD863S

15 RGB アナログ 0.39

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。



PC-KD862

14 RGB アナログ 0.39

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　99,800円

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。



PC-KD861

14 RGB アナログ 0.31

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　138,000円

多彩な色表現を可能にした高解像度ディスプレイ。



PC-KD871

14 RGB アナログ 0.31

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格158,000円

ハイコストパフォーマンス派
(モノクロディスプレイ)

PC-8851 14型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/58,800円	PC-8841 12型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/44,800円
12型グリーンディスプレイ 標準価格/29,800円 PC-8050N	9型グリーンディスプレイ 標準価格/35,800円 PC-8046

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間　9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。


NEC
PCエンジン
CD-ROMシステム
ROM ROM
どうだ！ 540メガバイトの大容量。
CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。なんと、これまでのゲームの約2000倍。大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。
ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ！
ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。
CD-ROMディスク第1弾同時発売!!
No・Ri・Ko
小川範子
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV！
範子との初体験デートストーリー。
12月4日発売
標準小売価格4,980円
FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5か国10人の敵と闘う
大迫力アクション！
12月4日発売
標準小売価格5,980円
CD・ROM² システム
標準価格……¥59,800
CD-ROMプレーヤ ¥32,800
インターフェイスユニット……
………………………¥27,000
(システムカード………付属)
PCエンジン(別売)…¥24,800
五感が総毛立つ。ゾクゾク続くソフト群。
ビックリマン大事界(ハドソン)…'88 12月発売予定
コブラ(ハドソン)…'89 来春 発売予定
天外魔境(ハドソン)…'89 来春発売予定
HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
しゃべる！540メガバイト。
無敵のスーパーマシン ロムロム。
12月4日 いよいよ登場！
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
DIGITAL
PC Engine
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社


SONY
君の才能を
待っている!
BOYS, BE CREATIVE!
SONY
STAFF ONLY
「SONY STAFF ONLY」がマブシイ!
賞にもれた人にも、スタッフジャンパーが
応募者の中から
抽せんで300名様にあたります。
「ソニー
プログラミングコンテスト
実施中」
自作ソフトを応募して欲しい!
●一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
●小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
●アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
■各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイディア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさを評価する特別賞があります。受賞された方はヒットビットスタッフとして認定します。
■ヒットビットスタッフの特典 ●その1 ヒットビット商品(パソコン、周辺機器/ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」がもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントします。
■応募要項 ●応募作品*MSX規格で作られた自作ソフト。*フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いいたします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイディア部門はこの限りではありません。)*本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー㈱に帰属いたします。*発表作品は、未発表のものに限ります。●応募方法*応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください(応募用紙はソニー商品販売店でお受け取りください)。*なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係 ●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効)●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表
HIT BIT STAFFになれるチャンスが来た!
ゲームの流れは変わった。
あそぶ時代 から つくる時代 へ。
お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。
■F1ツールディスク(F1 XDmk2専用)付属■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB,V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
新・発・売
MSX2
F1ツールディスク付き
F1XDmk2
HB-F1XDmk2
標準価格49,800円
つくる時代の実力機、「ゲームプログラミングツール」でゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。
■ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)付属■JIS第1第2水準漢字ROM連文節変換辞書ROM/MSX標準日本語処理機能内蔵■FM音源装備■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB,V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
HB-F1XDJ
標準価格69,800円
MSX2+
ゲームデザインパソコン
新・発・売
F1XDJ
ゲームデザインパソコンF1XDJ
君のアイデアをほめたたえる用意は、できた!
●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい ●MSXはアスキーの商標です。

SONY



MSX界の実力機だ!



1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるゾ。

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。BASIC解説書もBASIC文法書もついてくるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音、リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ

さあ体験!!



もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

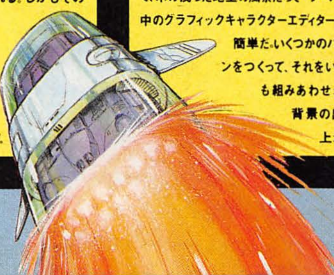
小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」を XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで つくりはじめたぞ。

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。



Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。



背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。

Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコッて、「DEMEROON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。



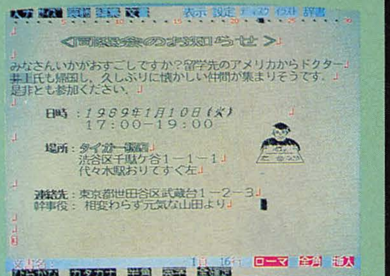

FDD
3.5" MICRO FLOPPY DISK DRIVE/2DD
KANJI BASIC
KANJI ROM 1&2
MSX-JE
FM SOUND
RAM 64K / V RAM 128K PERSONAL COMPUTER HB-F1XDJ
HIT BIT MSX2+
ゲームの流れは変わった。
あそぶ時代からつくる時代へ。
F1XDJ
■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備
HB-F1XDJ MSX2+
標準価格 69,800円
新・発・売
ついに出た!
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。F1XDmk2
■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備
MSX2
HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円
ン・パソコン登場だ!
Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。
なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。
SCORE 000000 HI-SCORE 000000
小林君のつくったデメロン最終画面だ!
「井上、加藤、見てるか? とうとうボクはオリジナルゲームをつくったぞ!」
Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。
こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!
全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」
■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G、シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
●応募期間 '88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなとを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発)をご覧下さい。
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。



1 プルダウンメニューがスグレている。
プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

2 文字修飾、イロイロがリッパだ。
強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。
約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ!



MSX2ユーザーは待っていた!

新発売

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

HBS-BO12D 標準価格6,800円
MSX2 2DD×2 ©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000件登録』し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。



2 書体には『毛筆(JIS第1・第2水準対応)』もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!



出た!

新発売

簡易カード型データベースソフト

はがき書右衛門(はがきかきえもん)

HBS-BO13D 標準価格7,800円
MSX2 2DD×3 ©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円
MSX2 MEGA ROM
©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation



鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ボエム・かしこ)英文3種(標準・ボエム・デコ)の豊富な書体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格44,800円



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か？弱気か？選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け!それが勝利への道だ。

●テキは強気か？弱気か？人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。
●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
●プレイモードも4種類!ペナントレース・オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
●入った、入った、大歓声!BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。





近日発売

どリアル野球シミュレーション
PLAY BALL II プレイボールツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2 ♪ 2DD ©Sony Corporation/KLON





近日発売

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現 細かいプレイ設定に4種のプレイモード 緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ

◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ──有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
◎さぁイクゾ!臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。





4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション
Membership Golf メンバーシップゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2 ♪ 2DD ×2 ©Sony Corporation/KLON



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ!



ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
●上記「PLAY BALL II」及び「Membership Golf」の発売を仕様変更の為、来年年明けに延期いたします。おわびして訂正いたします。

富士通

【ビデオ編集を簡単にするAV40SX。】

〔今度のAVパソコンは、ビデオ連携機能 標準装備〕

待ちに待った登場です。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能を標準装備。ビジュアルに、一層磨きをかけました。お手持ちのビデオと組み合わせるだけで、ビデオ編集が簡単に体験できます。

〔ビデオ編集を、簡単にする5つの機能〕

AV40SXは、ラクラクできるビデオ機能が、たくさんあります。①テレビやビデオの画像を、26万色のパソコン画像に変換するビデオディジタイズ機能。②テレビやビデオの画面に、パソコンの画面を重ねるスーパーインポーズ機能。③パソコンで作成した画像を、VTRに保存するビデオコンバート機能。④好きな文字を好きな位置に入れられる漢字テロップ機能。⑤編集の可能性を広げるワイプ/エフェクト機能。

〔カンタンにできるから、ビデオ編集が、ますます充実〕

AV40SXは、高度な編集もカンタンにできます。編集ソフトも付いているので、買ったその日にすぐできる。5つの機能をフルに使えば、自分だけのビデオ編集も夢じゃない。AV40SXは、まさに、AVを極めたパソコンです。

【いろいろ使える高性能。AVパソコンは、奥が深い。】

〔本格的グラフィックで、イメージも広がる〕

ビジュアルソフト「FMグラフィックエディタII」(別売)を使えば、26万色をフルに生かしたCGも簡単です。絵や写真のイメージ取り込みには、ハンディイメージスキャナ(オプション)が役に立つ。

〔コンピュータミュージックにも高性能が対応〕

楽器が弾けなくても、楽譜が読めなくても、「FMミュージックエディタII」(別売)があれば、作曲・編曲自由自在。MIDIを駆使した演奏も可能です。

〔日常生活にも役にたつ、実用的な情報管理機能〕

「FM日本語シートV1.0」(別売)は、住所録や家計簿、システム手帳のリファイル等、実用的な印刷型式をサポート。添付のAVクリップは、イラスト入りの年賀状作り等に便利です。

〔マルチ情報ターミナルとしても活用できる〕

パソコン通信も、モデムカード-1200(オプション)を使えば、いろいろなネットワークと通信可能。文字放送が受信できる「文字放送カード」(オプション)やパケット通信(要無線免許)と併せて、最新の情報を活用しよう。

〔AV40SXは、プログラミングにも威力を発揮〕

すぐれた基本性能で、初心者からマニアまで、プログラミングにも鋭く対応。高機能ソフト「F-BASIC V3.4L21」も標準添付されています。

AVシリーズ用新作ソフト

ジャンル	ソフト名	ソフトメーカ名	提供予定時期	価格(円)
ホームホビー	Card Magic※1	㈱ジェーイーエル	63年11月	12,800
	HELLO DX※2	ダットジャパン㈱	63年11月	14,800
VISUAL	G EDIT データ集	データウエスト㈱	発売中	2,000
	FMグラフィックエディタ データ集NO.1(仮称)	㈱新企画社 POPCOM編集部	63年11月	3,000(予定)
AUDIO	パーソナル ミュージシャンFMAV	㈱ミュージック・ネットワーク	63年10月	12,000
	マイクロ・データ・ライブラリ(MDL-FMAV-01)	㈱ミュージック・ネットワーク	63年11月	4,800
	MUSIUM 3 データ集(仮称)	ビクター音楽産業㈱ PS部	63年12月	5,800(予定)
ゲーム	サイオブレード	㈱ディー・アンド・イー・ソフト	63年11月	8,800
	アンジェラス	㈱エニックス	63年12月	8,200
	めぞん一刻 完結篇	㈱マイクロキャビン	発売中	7,800
	アークス	㈱ウルフチーム	発売中	9,800
	琥珀色の遺言	㈱リバーヒルソフト	発売中	9,800
	テトリス	ビーピーエス	63年11月	6,800
	VING BREAK DOWN	ビングソフト	発売中	6,400
	アークティック	㈱アートディンク	63年12月	5,800
	白夜物語	イーストキューブ	発売中	7,800
	ザ・リターン・オブ・イシター	㈱エス・ピー・エス	63年12月	6,800
	麻雀狂時代SPECIAL	㈱マイクロネット	63年11月	6,800
	殺人は手紙にのって	ツインソフト	63年12月	7,800
	怨霊戦記	ソフトスタジオWING	63年11月	9,800
	アメリカン・サクセス	㈱ウインキーソフト	63年12月	6,800

※1:40SX/40EX専用 ※2:40SX/40EX/20EX/40/20用



南野陽子



新登場

ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。



FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14標準価格89,800円



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FE
注番 B0101

- PC-8801FE……………………¥129,000
- 一流メーカーモニター(14' DP0.39)…¥78,800
- TS-88SP(外部スピーカ)………¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥217,600

ツクモ特価→ **¥147,000**

月々¥6,900×24回払など

PC-88FE(本体のみ)に買い換えるなら

下取り機種	差 額
PC-88mkII30+2000文字カラー	¥113,000
PC-80mkII+2000文字カラー	¥131,000

モニターをPC-KD854 (定価¥89,800)にすると 注番 B0102

ツクモ特価→ **¥153,000**

月々¥7,300×24回払など



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
注番 B0103

- PC-8801MA2………………¥168,000
- 一流メーカーモニター(14' DP0.39)…¥78,800
- TS-88SP(外部スピーカ)………¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥256,600

ツクモ特価→ **¥178,000**

月々¥8,400×24回払など

PC-88MA2(本体のみ)に買い換えるなら

下取り機種	差 額
PC-88mkIIFR30+2000文字カラー	¥123,000
PC-88(漢付)+2000文字カラー	¥162,000

モニターをPC-KD854 (定価¥89,800)にすると 注番 B0104

ツクモ特価→ **¥184,000**

月々¥8,700×24回払など



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801MA
注番 B0105

- PC-8801MA…………………¥198,000
- 一流メーカーモニター(14' DP0.39)…¥78,800
- TS-88SP(外部スピーカ)………¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥286,600

限定 ツクモ特価→ **¥169,800**

月々¥6,500×30回払など

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801MA
定価 ¥198,000 注番 B0106

限定 99台限り 39%OFF

ツクモ特価→ **¥119,800**

月々¥5,700×24回払など



NEC **PC-PR406H**

定価 ¥94,800 注番 B0107

日本語カラー熱転写プリンター
高速100字/秒印字、64KBバッファ内蔵ハガキもできる10インチ

限定特価 **¥57,800**

NEC **PC-PR101TL2**

定価 ¥83,800 注番 B0127

ツクモ特価 **¥59,800**

♪コンピュータミュージックも コンピュータアートも おてのもの

サウンドボードII(～FR/MR)
定価¥39,800➡特価 **¥32,500**

サウンドボードII(FH/MH)
定価¥39,800➡特価 **¥32,500**

ビデオアートボード
定価¥49,800➡特価 **¥42,000**

ありったけのツクモ結集！ ズバリここ一番お年

X1G モデル30

- CZ-822CB…………………………¥118,000
- CZ-820DB…………………………¥79,800
- ディスケット(10枚)+JOYメカ2型+「ハイドライドIII」…………………サービス

注番 B0108 合計定価 ¥197,800

ツクモ特価 **¥79,800**

月々 ¥7,400×24回払など

X1 turbo Z III



新登場！ 特価販売中！

CZ-888C 定価 ¥169,800
CZ-860D 定価 ¥99,800

価格はお問い合せ下さい。

X68000
限定セット
注番 B0109

- CZ-601C…………………………¥319,800
- CZ-603D…………………………¥84,800
- HD-202(20MB HD)……………¥98,000
- ディスケット(10枚)………………サービス

合計定価 ¥404,600

ツクモ特価販売中

月々¥10,500×36回払など

★上記セットに買い換えるなら

下取り機種	差 額
PC-88FR30+4000文字カラーCRT	¥263,000
CZ-852C+CZ-850D	¥275,000

小さなものでも1つからお届け！

X1ターボシリーズ対応 New Z-BASIC CZ-141SF 48%OFF
定価 ¥18,800(64KBメモリーボード付属) 注番 B0110
驚異の大特価 **¥9,800**(送料¥1,000)

MZ-1P17B (MZ/X1)第2水準付 注番 B0111
定価 ¥79,800➡限定特価 **¥39,800**

CZ-8PK6 15インチドットプリンター 注番 B0112
定価 ¥159,000➡限定特価 **¥6?,800**

CZ-8PC2 熱転写カラープリンター 注番 B0113
定価 ¥69,800➡限定特価 **¥4?,800**

好評！シャープのポケコン

PC-E200 定価¥22,000
特価 **¥17,800** 注番 B0114



PC-E500 定価¥28,000
特価 **¥24,800** 注番 B0115



ツクモ通販現金書留申込書 BM1係

フリガナ 〒 ご住所	
フリガナ お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送 料 ¥	合計金額 ¥

ご利用ください。通信販売

代金引き換えでお申し込みの方は
- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は
- 左記申込書を同封の上、下記までお送りください。
  〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
  九十九電機㈱通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
  富士銀行 神田支店㊟No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は
- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
  お申し込みも電話1本でOK！

新しいFMシリーズも ズバリ!ツクモで

FM77 AV40SX ビデオ機能内蔵



- ●FM77AV40SX……………¥178,000
- ●FMTV-155……………………¥138,000
- ●ディスケット(5枚)+「イースII」………サービス

合計定価¥316,000

ツクモ特価 ¥249,800

★上記セットにするなら

下取り機種	差額
FM-7+2000文字カラーCRT	¥237,800
FM77AV2+FMTV-151	¥219,800

注番 B0116

FM77 AV20EX 注番 B0117

- ●FM77AV20EX……………………¥128,000
- ●FMTV-152……………………………¥89,800
- ●ディスケット(5枚)+「イースII」……サービス

合計定価¥217,800

ツクモ特価➡¥125,000

月々¥5,900×24回払など

FM77 AV40EX 注番 B0117

- ●FM77AV40EX……………………¥168,000
- ●FMTV-154…………………………¥138,000
- ●マウス(TS-M88)+ディスケット(5枚)+ゲームパック+「イースII」又は「大戦略」のいずれかをサービス

ツクモ特価➡¥198,000

月々¥9,400×24回払など

中古大掘出物!
FM77AV40EX+FMTV-154
2セット限り特価¥148,000



雑誌プレゼント 希望 BM1

ツクモ雑誌プレゼント いよいよ12/31まで

日頃から「ベーシックマガジン」誌ツクモのページをご覧くださっている方へ、ツクモからプレゼントのお知らせです。12月31日(土)までに広告掲載商品を3万円(又は10万円)以上お買い上げの方に「ベーシックマガジン」を3ヶ月分(又は6ヶ月分)お届けいたします。お買い物の際に右上のプレゼント希望券をご持参(又は郵送)下さい。詳しくはツクモ各店、又は通信販売部へお問い合せ下さい。

玉セール

掲載商品(1万円以上)は送料サービス!!

型番	品名	定価	特価
FM77-171	文字放送カード(AV/EX)	¥38,000	特価¥32,000
FM77-414	ビデオカード(77EX)	¥29,800	特価¥26,000
FM77-411	ビデオデジタイズカード(AV)	¥24,800	特価¥21,000
FM77-413	ビデオデジタイズカード(EX)	¥16,800	特価¥14,300
FM77-211	日本語カード(AV20/EX)	¥29,800	特価¥25,300
MB22459	FM音源カード	¥18,000	特価¥12,800
FMSC-101	ハンディースキャナ(AV/EX用、I/F付)	¥39,000	特価¥34,800
いろどりAV	グラフィックワープロ(3.5"2D/2DD)	¥25,000	特価¥21,000
COMAS-V3S	日本語ワープロ(5"2D/3.5"2D)	¥19,800	特価¥16,800
サムライ	高性能日本語ワープロ(5"/3.5")	¥19,800	特価¥16,800
FMPR-204B	熱転写カラープリンタ(ケーブル付)	¥84,500	特価¥66,000

MSX2+時代がやってきた!

SONY F1XDJ



HB-F1XDJ
定価¥69,800



Panasonic A1WX
FS-A1WX
定価¥69,800

どちらも「グラディウスII」+JOYメカ付で
お年玉特価¥66,800 注番 B0119

- ●ソニー MSX2 注番 B0125
  HB-F1XDmkII 定価¥57,800
  「グラディウスII」+JOYメカ2型付
  ツクモ特価¥49,800
- ●パナソニック MSX2+
  FS-A1FX 定価¥57,800 注番 B0126
  「グラディウスII」+JOYメカ2型付
  ツクモ特価¥57,000

ツクモオリジナルマウス

TS-M88
(88SR以降、MSX、FMAVシリーズ)
TS-MX1 (X1ターボ/MZ-2500)
マウスの操作をスムーズにするマウスパッド付
特価 ¥5,500 注番 B0120
(送料¥800)



■MSX用ドライブ ディスケット10枚サービス

ソニー HBD-F1 特価 ¥34,800
パナソニック FS-FD1A 特価 ¥34,800

■MSX用プリンター インクリボン5本サービス

ソニー HBP-F1 特価 ¥42,800
パナソニック FS-PR1 特価¥39,800
パナソニック FS-PW1 特価¥46,800

ツクモオリジナル
JOYメカ2型
¥3,800 注番 B0121
(送料¥800)



パソコンラック



PW-811
定価¥19,500 注番 B0122
特価 ¥9,800
- ●棚板3枚
- ●スチール製
- ●865(H)×660(D)×610(W)



PW-822
定価¥23,500 注番 B0123
特価 ¥12,800
- ●棚板3枚
- ●スチール製
- ●1250(H)×640(D)×620(W)



SR-007
定価¥24,500 注番 B0124
ツクモ特価 ¥16,800
- ●棚板4枚
- ●1265(H)×700(D)×620(W)

〈別売〉マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800

受注専用ツクモ通販センター
AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

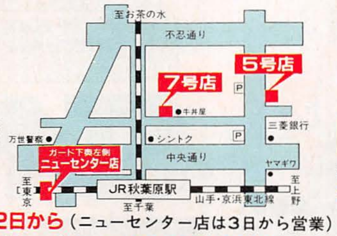
仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
静岡	☎0542-59-6270
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

秋葉原各店

〒109-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機㈱

㊓AM10時〜PM7時



年内無休、新年は2日から(ニューセンター店は3日から営業)

ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

12/5〜年内無休
新年は2日から
営業時間 AM10:00〜PM7:00
1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30〜PM7:30 年内無休、新年は2日から
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

4th THANKS ツクモ

アタリ ATARI 1040ST 活用マニュアル



ATARI 1040ST活用マニュアル
16万円の16ビットパソコンの
音楽性能を徹底追及

大好評発売中！

定価2,500円
（送料300円）

国内でMIDI対応のパソコンとしてトップの人気を誇るATARI 1040ST
の特徴と性能を詳細に解説。パソコン・ミュージシャン必携の書！

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

パソコン・ゲームが作れる本

MSX・MSX2 プログラム大全集 II

大好評発売中！



MSX/MSX2用ソフト80本を満載

定価1,500円
（送料300円）

特別掲載 ***MSX2＋大紹介!!他***

実用プログラム ●年表暗記ソフト●BM-LINKER●MSX audio音色エディタ●PSG SOUND EDITOR●キャラクター・エディタ●アニメーション・ツール 他

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　(送料200円)



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載／B5判
定価1500円　(送料250円)



MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　(送料250円)



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　(送料250円)



PC-6001・6601プログラム大全集
108本／のプログラムを載せた大全集／ B5判
定価1300円　(送料250円)



FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　(送料250円)



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　(送料250円)



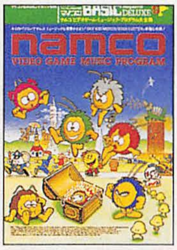
X1プログラム大全集II
X1シリーズ用 プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　(送料300円)



MZプログラム大全集
MZ-80K/1200/700/1500/80B 2000/2200/2500用ソフト112本／
B5判　定価1500円 (送料300円)



MSX・MSX2プログラム大全集II
MSX・MSX2用ソフト80本／MSX2+も大紹介。B5判
定価1500円　(送料300円)



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　(送料300円)



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ, セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　(送料250円)



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン, パソコン, ビデオゲームのミュージック満載／ B5判
定価1500円　(送料300円)



パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1
パソコン・ミュージック愛好家必携!!
266のFM音色が満載。B5判
定価1800円　(送料300円)

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊,単行本のご案内

LOVE

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム, 21機種, 160本を掲載
定価1300円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム, 29機種169本を掲載
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム, 52機種278本を満載
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム, 43機種231本を満載
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム, 43機種245本を満載
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑦
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム, 43機種255本を満載
定価1500円　(送料350円)

日本ファルコムキャラクター商品絶賛発売中。

日本ファルコムキャラクターグッズ第1弾として写真でご覧のとおり、イース/イースIIのキャラクターをデザインした商品が発売になりました。
これらのアイテム全てにイースの世界を表現してみました。ぜひご愛用ください。

イースIIマジカルボックス

「ドルアーガの塔トレージャーボックス」,「三種の神器」でおなじみの,カンペンセットです。カンペンケースは2層式になっています。鉛筆は黒真珠とクレリアをイメージしたシンプルなデザインにしました。そしてこの商品は,「イースの本」をデザインした消しゴムがセットの中に含まれます。

定価 980円

イースキーホルダー

イースおよびイースIIのロゴタイプを型どったキーホルダーです。大切なカギにつけましょう。イースキーホルダーは,金メッキが、イースIIキーホルダーには、銀メッキ(クレリアのイメージ)が施されています。

定価 各980円

イースII下敷(Aタイプ/Bタイプ)

Aタイプの下敷は,白を基調にシンプルなデザインにしました。裏面はイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。また,Bタイプではカラフルな色調で,モンスターを中心にしたイラストを使いました。裏面はもちろんイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

定価 各200円

(通信販売で申し込まれる方は,ナムコ,セガ,コナミ,タイトー,データイースト,T&Eソフトのキャラクター下敷の中から合計で5枚以上になるようにお願いします。)

イースIIウォーレット

黒い生地を生かした財布です。中はテレフォンカードやクレジットカードなどが入るケースがついています。そして,嬉しいことに便利な着脱式小銭ポケットが,このウォーレットにも採用されています。

定価 1,200円

イースIIタペストリー

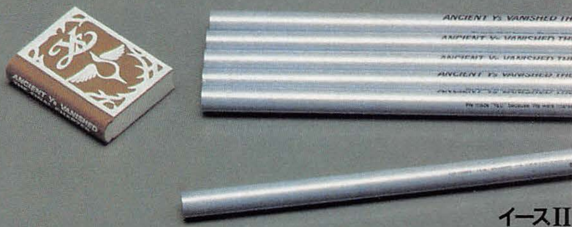
美しいイースの情景が描かれたタペストリーです。サイズは60cm×95cm。イースに夢中になっているキミの部屋のムードを盛り上げてくれることでしょう。

定価 2,900円

以上の商品をお求めの際は,全国のDEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店(後の方のページを参考にしてください)で直接購入するか,通信販売を御利用ください。
通信販売の詳しい方法については後の方のページを参考にしてください。







イースII



イースIIウォーレット



DEMPA/ペンタン
ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER
イースII下敷Aタイプ
イースII下敷Bタイプ
ゴカルボックス
イースIIキーホルダー
スキーホルダー
イースIIタペストリー
ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTE
"The Impression"
We made "Ys II", because

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine 1989年新年号

目次 1 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲームミュージック・プログラム

広告さくいん

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K(ツァイト社製)を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン 1月号
第8巻　第1号
昭和63年12月25日印刷
昭和64年1月1日発行
定価380円
電波新聞社 1989 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141 電話 東京(03)445－6111(大代表) 振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

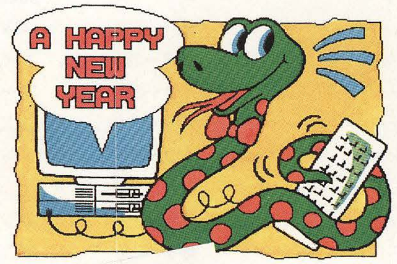
第1回マイコンBASICマガジンCG(コンピュータ・グラフィック)コンテスト指定作品

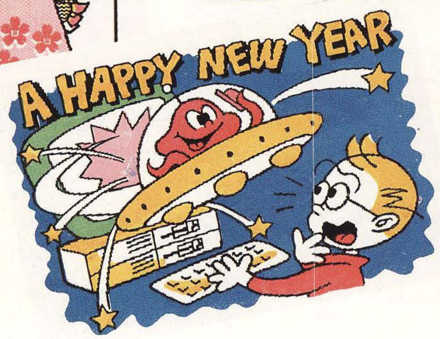
「プリントゴッコ+パソコン/ワープロCG」のテクニック紹介



パソコンやワープロを活用して，ステキなCG年賀状を創ってみよう！という『第1回BASICマガジンCGコンテスト』がいよいよ開催されました。今回は，手軽にカラフルな印刷が楽しめる理想科学の『プリントゴッコ』を活用した新CGテクニックを読者のみなさんに広めるため，同社の技術的な御協力もいただきました。

せっかくすばらしいCGの創作をし，それをたくさんの人に見せようとしても，簡単にはできません。ところがプリントゴッコを使えば，ハガキなどにバンバン印刷してしまえるのです。今年の年賀状は，まずこの新テクニックで創ってみませんか？そしてこのコンテストにもぜひ応募しましょう。







美しいカラーが生かせるCGなのだ！

まずは，作品例を見てください。なかなか楽しく美しくしあがっているでしょう。

謹賀新年と書いてある，ツグミちゃんと影さんとDr.D が登場している作品例は，X68000と，Z's STAFF PRO68K（ツァイト社）のソフトの組合わせで原稿を製作したものです。他の3点は，ソニーのMSXパソコンに付いてくる，ツールディスクのグラフィック機能を使ったものです。

X68000を使ったものは，線の細かさという点ではMSXの作品に勝ってはいますが，どちらの作品も優劣をつけにくいほどきれいでしょう。

まずビックリすると思われるのは，鮮やかなカラーでしょう。カラー・プリンターを使ったとしても，なかなかこうはいきません。もっとも，カラー・プリンターを持っているという人は，そう多くはいないでしょう。

これから説明するのは，年賀状だけでなく，クリスマス・カードや，誕生日会，レクリエーションの案内など，いろいろな応用が考えられる一味ちがったCGなのです。

だれにもできる「プリントゴッコ」CG

いったいどうすれば，こんなにきれいな印刷をすることができるのでしょうか。その答えはズバリ『プリントゴッコ』を使ったからなのです。

そろえなければならない機材はつぎのようなものです。

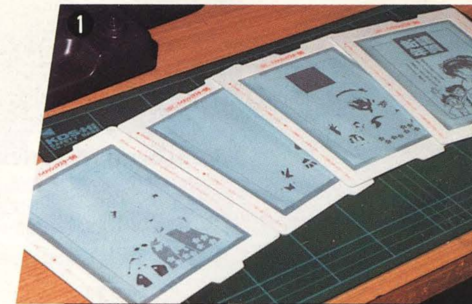
①プリントゴッコ
②パソコンかワープロ
③プリンタ（カラーの必要なし！）

しなければならない作業はつぎのとおりです。

①パソコンかワープロで絵や字を描く（グラフィック・ソフトがあると便利）
②描いたものをプリンタで打出す
③プリンタで打出した絵がらを原稿としてプリントゴッコで印刷……こんな手順です。

だれにでもできる簡単なことですが，より美しくしあげるには，いろいろなノウハウがあることも事実です。くわしい説明は，本文72ページからの記事を読んでいただくことにして，ここでは写真を使って簡単にご紹介しておきましょう。

■写真説明……………
❶4版重ね合わせをするためにプリントゴッコ・マスター(原紙)を作る。
❷プリントゴッコ・マスターにインクを乗せ，各版ごとに印刷だ。
❸それぞれの版をならべたところ。実際は重ねて印刷する。
❹ハイッ！できあがり！こんな年賀状をもらったらうれしいね！。


1


2


3



4

緊急レポート

丹治　佐一

噂のスーパーファミコン ついに発表!!



でるでる！と以前から噂(うわさ)されていた『スーパーファミコン』がついに任天堂から発表になった！

持っていない人がいないぐらいに普及した『ファミコン』がさらにパワーアップし，より高度で楽しいゲームが楽しめそうなマシンの全貌(ぜんぼう)が明らかになったのです。

価格は今のところまだ未定ですが，発売は89年7月予定ということです。そのときが待ち遠しいですね。

というわけで，今回はスーパーファミコンのスペックがどんなものかを紹介しましょう。

6ボタンになった

最終のデザインではない，としながらも『スーパーファミコン』が紹介されました（写真1）。

前面にコントローラの端子が付き，以前のファミコン同様に上部からカセットを差し込むものです。

カセットはピン数が64ピン（以前のものは60ピン）となり，サイズが変わっています。使用中は，カセットが抜けないような機構になっています。

コントローラは，方向の十文字キーとスタート，セレクト・キーのほかに，A，Bボタンが6ボタンとなっています(写真2)。

また，ディスク・ドライブなど周辺機器への対応ですが，そのための拡張端子はなく，以前のファミコン同様にカセットの端子を利用したアダプタ形式で拡張していくようです（ディスク・ドライブは現在のところ，発売未定）。

ファミコンとは互換性なし

ところで，従来のファミリーコ

▼《写真1》スマートでシンプルな外観（写真はすべて参考であり，発売時には変更される可能性あり）







▲《写真２》表側に四つのボタン，さらに背面にも二つのボタンが付いている

◀《写真３》これが仮称『ファミコンアダプタ』。前面のコネクタにスーパーファミコンのコントローラを接続し，背面のAV端子からスーパースァミコンにつなぐ

ンピュータとの互換性は，というとまったくありません。任天堂では，『ファミコンアダプタ』(仮称）なるモノを発売し(**写真３**)，これとスーパーファミコンを接続して従来のゲームカセットを動かす〝アダプタ互換″という表現を使っています。

ところが，『ファミコンアダプタ』は，これ自体ファミコンそのもので（ただし，コントローラは付属されていない），ＡＶ出力のみをスーパーファミコンを通してテレビに接続しているだけの機構なのです。従来のファミコンを持っている人は，テレビとの付け換え作業さえいとわなければ，なんら必要のないものとなってしまうわけです。

画像出力が強化

今までのファミコンでは，アンテナ入力で見ていたため（ツインファミコンはビデオ端子があったが），どうしても絵が汚く，きれいな画面も台なしにしていました。

スーパファミコンでは，この点を改善し，ビデオ出力の他に，ＡＶ機器の話題となっている〝Ｓ端子″を装備しています。

Ｓ端子を持ったＡＶテレビがあれば，高画質な画面でゲームが楽しめます。

さらに，Ｓ端子の他に，セガのメガドライブ同様の〝ＲＧＢ出力端子″や〝ステレオヘッドホン″端子も装備されています(**写真５**)。

そして，C-MOS ＬＳＩの採用によって，消費電力が押さえられたので，以前のＡＣアダプタがそのまま使用可能です。

また，ＶＣＣＩ雑音対策が施され，コンピュータからでる電波雑音の規制（ＶＣＣＩ）を満たしています。

このスーパーファミコンは，画質の面でも，その他の面でもパワーアップされているのです。

16ビットCPU搭載!

現在のファミコンは，８ビットＣＰＵが使われ，米国アップル社ＡＰＰＬＥⅡなどで使われているＣＰＵ〝6502（ロクゴウマルニ)″の命令互換ＣＰＵにサウンド回路



▲《写真４》上面のまん中のスイッチがファミコンをつないだときに切り替える「ファミコンスイッチ」。上は電源，下はリセットの各スイッチ

などを入れたものが使われています。

新たに発表になった『スーパーファミコン』では，処理能力向上のために〝16ビットＣＰＵ〟が使われています。

ＣＰＵ名は発表になりませんでしたが，データバス８ビット，アドレス・バス24ビットのＣＰＵと言うことで，6502ＣＰＵの16ビット版ＣＰＵ〝65Ｃ816〟同等品が使われているものと思います（８×８ビット乗算や16ビット÷８ビット除算器も内蔵）。

このＣＰＵを利用したパソコンと言えば，同アップル社の〝ＡＰＰＬＥⅡ ＧＳ〟がそれに当たります。

〝65Ｃ816〟ＣＰＵは，6502ＣＰＵエミュレーション（互換）モードを持ち，アキュムレータやインデックス・レジスタ，スタック・ポインタが16ビットに拡張された物です（８ビット単位のレジスタをつなげて16ビットとして利用する）。

この16／８ビットの切り換えは，ステータス・レジスタ内のビット指定により，アキュムレータやインデックス・レジスタのビット数を切り替えることができるものです。

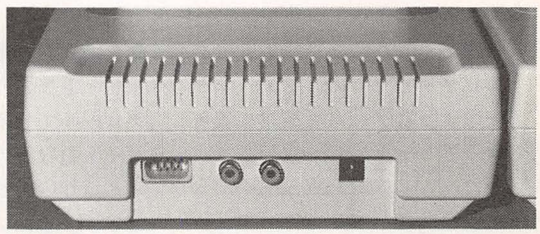
スーパーファミコンでは，アドレス・バスが24ビットとなったことで，12メガバイトのメモリまでアクセスすることができます。

65Ｃ816だとすれば，16ビット・アドレスの上位８ビット・アドレスがプログラマブル・バンクレジスタとなり，使用するメモリのバンク切り替えをそのアドレスで指定します(64kB×256バンク／16MBがアクセスできることになるが)。

《第１表》スーパーファミコンの各グラフィック・モード説明

モード	面数	１ドット当たりの発色数	解像度ドット
0	4	４色	256×224
1	2 1	16色 ４色 } 同時	256×224
2	2	16色	256×224 （８ドットごとの縦スクロール可能）
3	1 1	256色 16色 } 同時	256×224
4	1 1	256色 ４色 } 同時	256×224 （８ドットごとの縦スクロール可能）
5	1 1	16色 ４色 } 同時	256×224 インタレース時　512×448
6	1	16色	512×224 インターレース時　512×448 （８ドットごとの縦スクロール可能）
7	1	256色	256×224 （回転，拡大，縮小機能）

注：各モードはプログラマブルに設定変更可能。また，横スクロールに関してはすべてのモードで可能（４重スクロールさせる場合はモード１のみ）。



▶《写真５》左側のコネクタからRGBやＳ端子専用の信号がでている。まん中はコンポジット・ビデオと音声(モノラル)のプラグ

このＣＰＵを含め，スーパーファミコンでは，新たに５個のＬＳＩを開発し，搭載しています（ＰＰＵとサウンド用にカスタムＬＳＩがそれぞれ２個ずつ）。

先頃，発売になったセガの〝メガドライブ〟では，同様に16ビットＣＰＵの68000(ロクマンハッセン）が使われていますが，スーパーファミコンと異なったＣＰＵです。

ファミコンでは，今までに利用してきたソフトを生かすためと，さらにその開発環境を生かすために，現在利用しているＣＰＵの16ビット版が使われているものと思います（完全にオリジナルのＣＰＵかもしれませんが）。

ＣＰＵの処理能力がアップし，周辺ＬＳＩも強化されたことで，より高度なゲームも楽しめることでしょう。

32,768色から最大265色表示

ゲームで重要なポイントとなる，グラフィック機能やサウンド機能について紹介しましょう。

スーパーファミコンでは，１ドット当たり，32,768色中最大256色もの色表現が可能になっています(以前のファミコンでは52色中４色，４パレット)。

これで，苦労してだしていた人間の肌の色さえも，自然な色表現でだすことができます。色表現が豊富になったことで，ゲーム以外での分野で，たとえば，ＡＶ機器の一つとして利用することも可能

《第２表》スーパーファミコン，ファミコン，メガドライブ性能比較表

機　能	スーパーファミコン	ファミコン	セガ・メガドライブ
発色数	32,768色中16色　8パレット 32,768色中265色　1パレット	52色中４色 4パレット	512色中64色 １スプライト当たり16色
スプライト (1画面表示数) (1ライン表示数)	８×８，16×16，32×32，64×64から２種類選択 128個 32個	８×８ 64個 ８個	８×８～32×32まで８ドット単位にプログラマブル 80個 20個
背景（ＢＧ） スクロール ウインドウ機能 モザイク機能 回転，拡大，縮小	256(512)×224(448)　８モード カッコ内はインタレース時 最大４面 １面 あり １面（モード７）	256×240 １面 なし なし なし	320(256)×224(192) ４面分のＲＡＭ容量を所持 ２面（上下左右可能） １面 なし なし
サウンド	サンプラー音源（ステレオ） （演算波形，ＰＣＭ，ノイズの中から８音プログラム選択） デジタル・エコー機能	矩形波２声 三角波１声 （デジタル・モジュレーション）	ＦＭ　６声 ＰＳＧ３声 ノイズ１声 ＰＣＭ１声
ＣＰＵ クロック周波数	16ビット 3.58，2.68，1.78MHz切り替え	８ビット（6502） 1,78MHz	16ビット（68000），８ビット（Ｚ80） ８MHz　　４MHz

でしょう。

画面が回転!?

また，画面全体を回転，拡大，縮小も可能になっています。

回転ができれば，フライト・シミュレータやセガのアフターバーナーのようなゲームも簡単に実現できるでしょう。

また，ＡＶ機器を狙ってか，ウインドウ機能，モザイク，フェードイン，フェードアウト，画面加減算，固定カラー加減算機能など，特殊画面効果機能が備わりました。これらを駆使した，すごいゲームが早く見たいものです。

スクロール機能は，縦または横全体移動させるだけでなく，縦に関しては，その一部分をプログラマブルに部分スクロールさせる機能が備わっています。

●横512ドット

ＢＧ（バック・グラウンド）面のドット数は，512ドット(ファミコンでは256ドット)となり，漢字の表示でも無理なく表示できるようです。

漢字を表示するのには，どうしても16ドット以上ほしいので，16ドットとすると，512ドットですから，512÷16＝漢字32文字が横に表示できるわけです。縦は，448ドットですから，同様に28文字が表示できる計算です。

このように，一般のパソコンに近い形で漢字が表示できるわけです。

●８種類の背景モード

ドット当たりの色数や同時にスクロールできる背景数，画面の横ドット数などの組み合わせがちがう８種類の背景をプログラムで指定でき，自由に設定変更できるので，いろいろな場面で使いわけることができます。

●64ドットのスプライト！

デカキャラを表示するためには，多くのドット数が必要となります。

その鍵を握るのが，スプライトのドット数です。スプライトをいくつもつなげても可能ですが，スムーズに動かすためにはどうしても多くのドット数が必要なのです。

スーパーファミコンでは，64ドットのスプライト（以前のファミコンでは８ドットサイズ）が可能になりました。

１画面中に128個，１ライン中に256ドット以上（32個）並べられます。

64×64ドットサイズの他に，８×８，16×16，32×32サイズがあり，この中から２種類の選択が可能です。

サンプラー音源内蔵！

ＦＭ音源は，サイン波を組み合わせることで疑似的にリアルな音を作りだすのですが，最近の流行は生の音を〝デジタル・サンプリング〟してそれを利用するものです（ＣＤのようなもの）。

生の音ですからこれほどリアルなものはありません。声だってサンプリングすれば，そのままでてくるわけです。

スーパーファミコンでは，このような〝サンプラー音源〟が内蔵されています（発生時間はメモリ容量による）。

さらに，８音同時発声が可能ですから，迫力のサウンドが楽しめることでしょう（デジタルエコー機能，16ビット直線，ステレオ出力）。

内蔵されている音源は，この他に，演算波形やＰＣＭ，ノイズがあります。

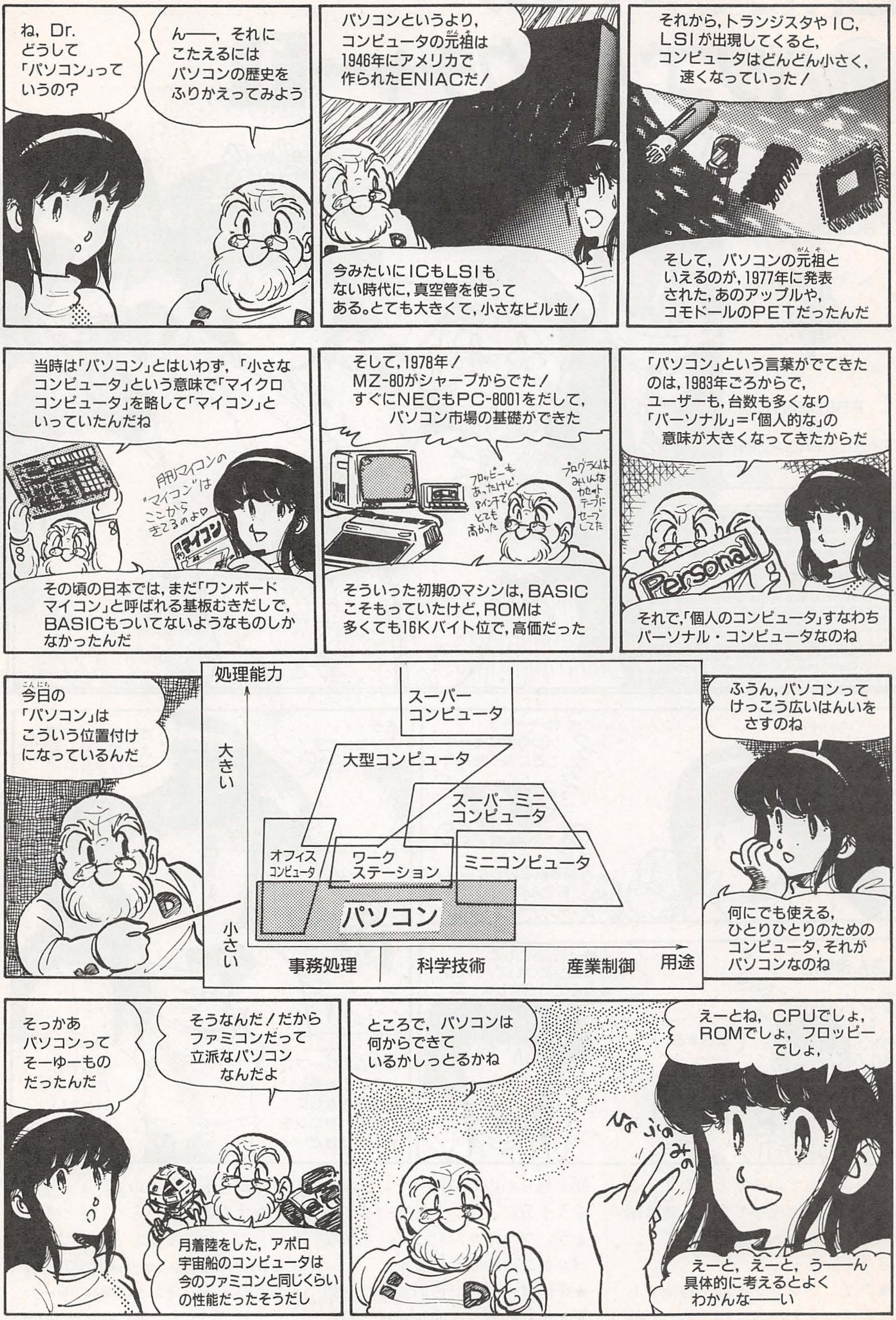
―――●―――●―――

このように，なかなかスゴそうな『スーパーファミコン』ですが，とにかく少しでも早く見たいものです。ベーマガでは，『スーパーファミコン』の情報が入り次第，素早くお伝えしますのでお楽しみに！それでは！

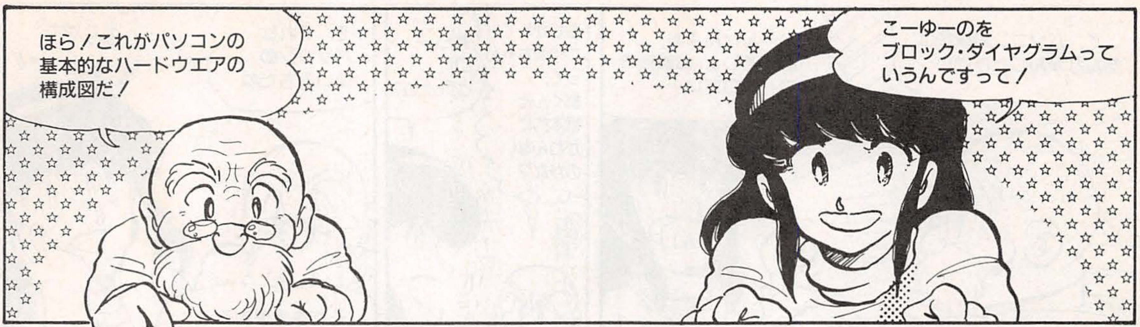
Dr.Dとつぐ美の
㊖パソコン・レクチャー❶
〜パソコンって何だ!?〜

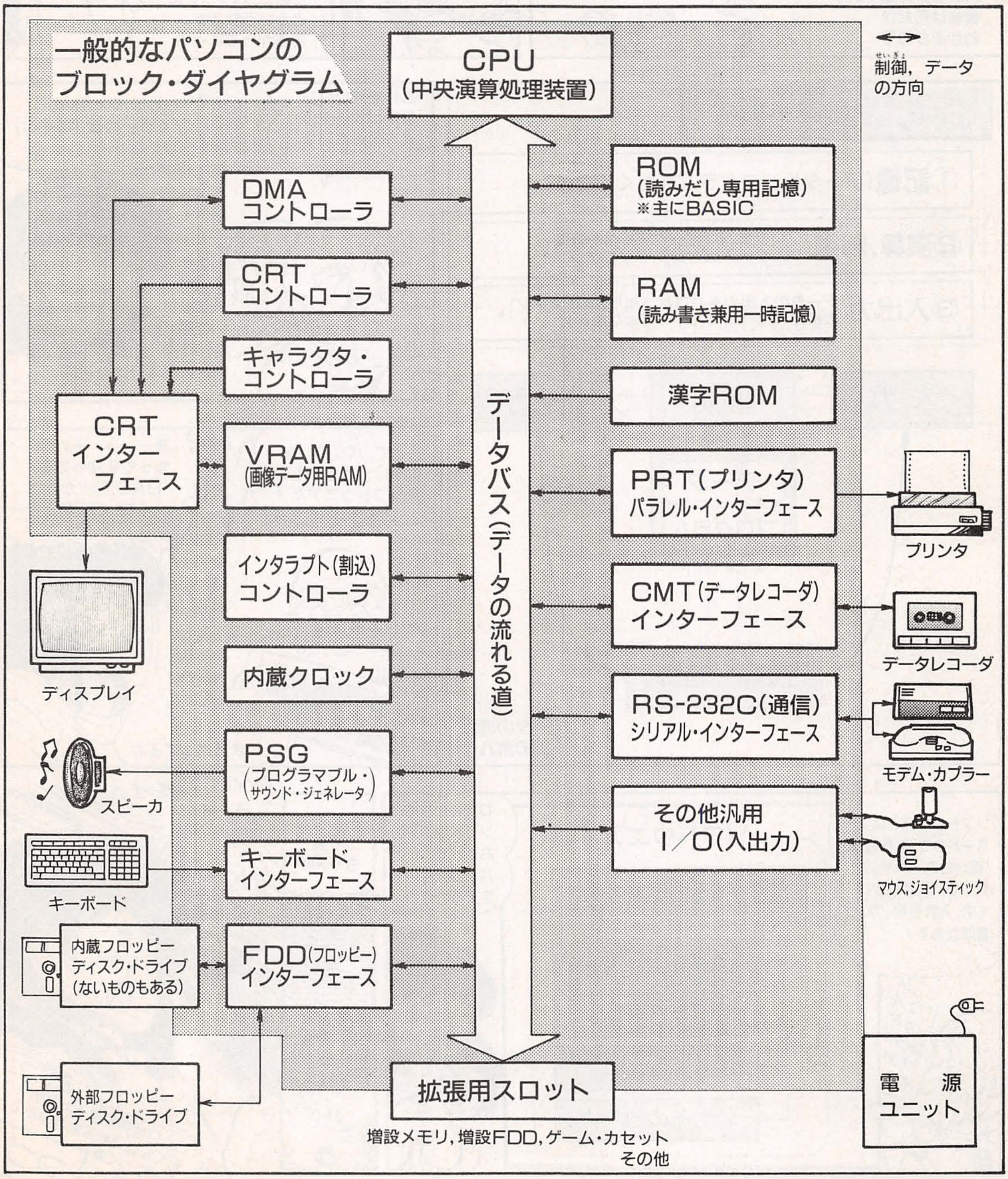


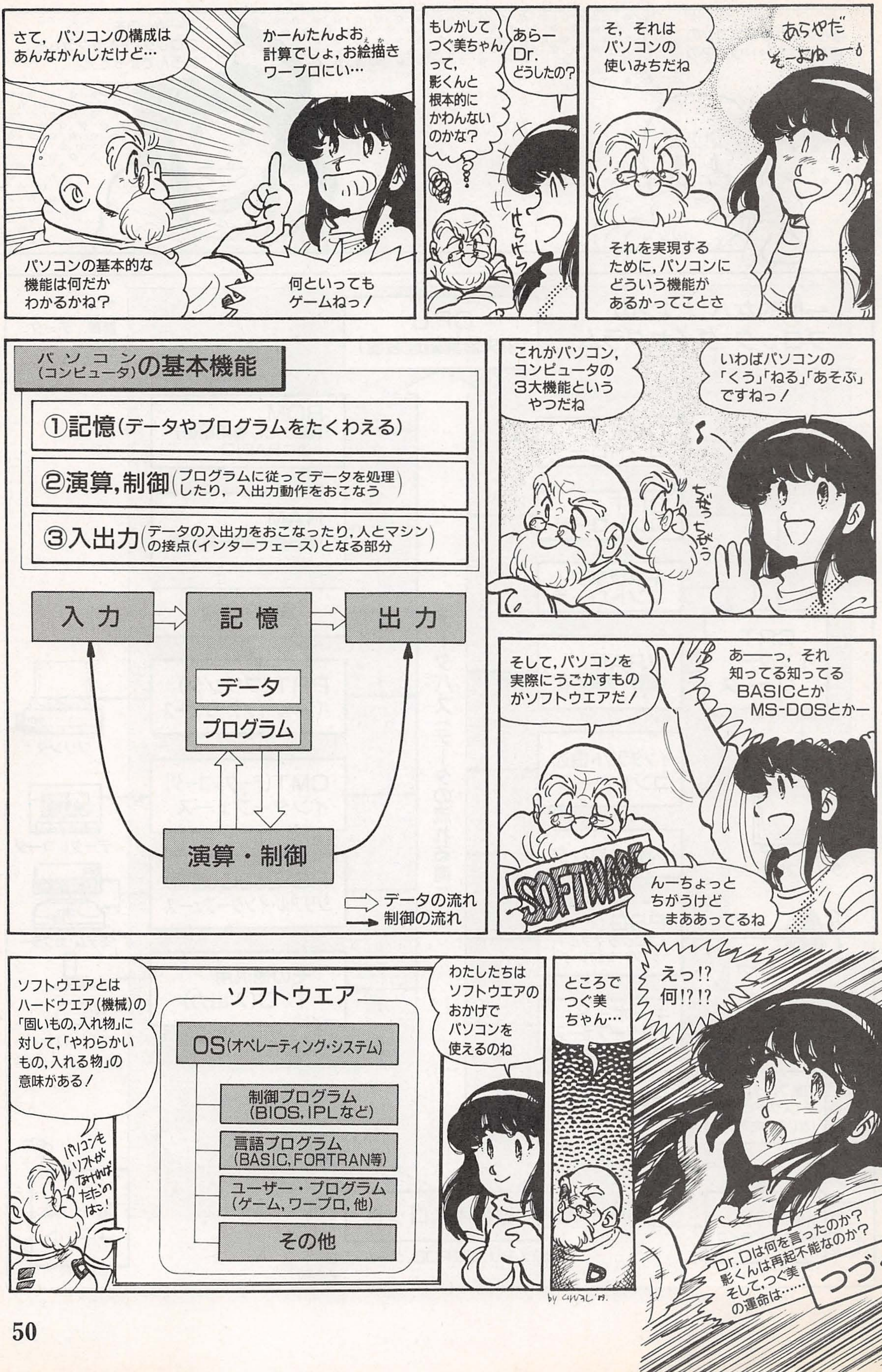
★あけましておめでとうございます。新年から突然ですが，新装開店のパソコン・レクチャーです。どうぞよろしく。
★さて，パソコンとは一体何でしょう？マンガの構成図に示した機能を何らかの形で持っていれば，もう十分にパソコンと呼べるでしょう。ファミコンだって，立派なパソコンの仲間なのです。
★今回はパソコンのあらましを紹介しましたが，次回からは，それぞれがどういうもので，どんな働きをするのかをひとつひとつ見ていくことにします。
★Dr.Dの最後のせりふは何だったのでしょう？それが次回のテーマです。　(by くりひろし)



ね，Dr.
どうして
「パソコン」って
いうの？
ん――，それに
こたえるには
パソコンの歴史を
ふりかえってみよう
パソコンというより，
コンピュータの元祖は
1946年にアメリカで
作られたENIACだ！
今みたいにICもLSIも
ない時代に，真空管を使って
ある。とても大きくて，小さなビル並！
それから，トランジスタやIC，
LSIが出現してくると，
コンピュータはどんどん小さく，
速くなっていった！
そして，パソコンの元祖と
いえるのが，1977年に発表
された，あのアップルや，
コモドールのPETだったんだ
当時は「パソコン」とはいわず，「小さな
コンピュータ」という意味で「マイクロ
コンピュータ」を略して「マイコン」と
いっていたんだね
月刊マイコンの"マイコン"はここからきてるのよ♡
月刊マイコン
その頃の日本では，まだ「ワンボード
マイコン」と呼ばれる基板むきだしで，
BASICもついてないようなものしか
なかったんだ
そして，1978年！
MZ-80がシャープからでた！
すぐにNECもPC-8001をだして，
パソコン市場の基礎ができた
フロッピーもあったけど，8インチでとても高かった
プログラムはみんなカセットテープにセーブしてた
そういった初期のマシンは，BASIC
こそもっていたけど，ROMは
多くても16Kバイト位で，高価だった
「パソコン」という言葉がでてきた
のは，1983年ごろからで，
ユーザーも，台数も多くなり
「パーソナル」＝「個人的な」の
意味が大きくなってきたからだ
Personal
それで，「個人のコンピュータ」すなわち
パーソナル・コンピュータなのね
今日の
「パソコン」は
こういう位置付け
になっているんだ
処理能力
大きい
小さい
スーパー
コンピュータ
大型コンピュータ
スーパーミニ
コンピュータ
オフィス
コンピュータ
ワーク
ステーション
ミニコンピュータ
パソコン
事務処理
科学技術
産業制御
用途
ふうん，パソコンって
けっこう広いはんいを
さすのね
何にでも使える，
ひとりひとりのための
コンピュータ，それが
パソコンなのね
そっかあ
パソコンって
そーゆーもの
だったんだ
そうなんだ！だから
ファミコンだって
立派なパソコン
なんだよ
月着陸をした，アポロ
宇宙船のコンピュータは
今のファミコンと同じくらい
の性能だったそうだし
ところで，パソコンは
何からできて
いるかしっとるかね
えーとね，CPUでしょ，
ROMでしょ，フロッピー
でしょ，
えーと，えーと，う――ん
具体的に考えるとよく
わかんな――い


こーゆーのを
ブロック・ダイヤグラムって
いうんですって！
ほら！これがパソコンの
基本的なハードウエアの
構成図だ！

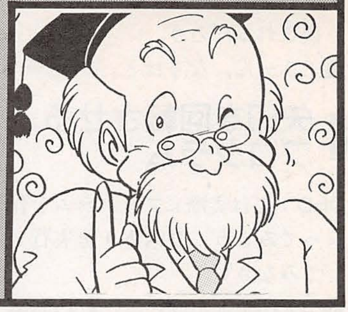

一般的なパソコンの
ブロック・ダイヤグラム
CPU
(中央演算処理装置)
制御，データ
の方向
DMA
コントローラ
CRT
コントローラ
キャラクタ・
コントローラ
CRT
インター
フェース
VRAM
(画像データ用RAM)
インタラプト(割込)
コントローラ
内蔵クロック
PSG
(プログラマブル・
サウンド・ジェネレータ)
キーボード
インターフェース
FDD(フロッピー)
インターフェース
データバス(データの流れる道)
ROM
(読みだし専用記憶)
※主にBASIC
RAM
(読み書き兼用一時記憶)
漢字ROM
PRT(プリンタ)
パラレル・インターフェース
CMT(データレコーダ)
インターフェース
RS-232C(通信)
シリアル・インターフェース
その他汎用
I／O(入出力)
ディスプレイ
スピーカ
キーボード
内蔵フロッピー
ディスク・ドライブ
(ないものもある)
外部フロッピー
ディスク・ドライブ
プリンタ
データレコーダ
モデム・カプラー
マウス,ジョイスティック
拡張用スロット
増設メモリ，増設FDD，ゲーム・カセット
その他
電　源
ユニット


さて，パソコンの構成は
あんなかんじだけど…
かーんたんよお
計算でしょ，お絵描き
ワープロにいー…
パソコンの基本的な
機能は何だか
わかるかね？
何といっても
ゲームねっ！
もしかして
つぐ美ちゃん
って，
影くんと
根本的に
かわんない
のかな？
あらー
Dr.
どうしたの？
そ，それは
パソコンの
使いみちだね
あらやだ
そーよねー
それを実現する
ために，パソコンに
どういう機能が
あるかってことさ
パソコン（コンピュータ）の基本機能
①記憶（データやプログラムをたくわえる）
②演算，制御（プログラムに従ってデータを処理したり，入出力動作をおこなう）
③入出力（データの入出力をおこなったり，人とマシンの接点（インターフェース）となる部分）
入力
記憶
出力
データ
プログラム
演算・制御
データの流れ
制御の流れ
これがパソコン，
コンピュータの
3大機能という
やつだね
いわばパソコンの
「くう」「ねる」「あそぶ」
ですねっ！
ちがっ ちがう
そして，パソコンを
実際にうごかすもの
がソフトウエアだ！
あーっ，それ
知ってる知ってる
BASICとか
MS-DOSとかー
SOFTWARE
んーちょっと
ちがうけど
まああってるね
ソフトウエアとは
ハードウエア（機械）の
「固いもの，入れ物」に
対して，「やわらかい
もの，入れる物」の
意味がある！
ソフトウエア
OS（オペレーティング・システム）
制御プログラム
（BIOS，IPLなど）
言語プログラム
（BASIC，FORTRAN等）
ユーザー・プログラム
（ゲーム，ワープロ，他）
その他
パソコンも
ソフトが
なければ
ただの
はこ！
わたしたちは
ソフトウエアの
おかげで
パソコンを
使えるのね
ところで
つぐ美
ちゃん…
えっ!?
何!?!?
Dr.Dは何を言ったのか？
影くんは再起不能なのか？
そして，つぐ美
の運命は……
つづく

Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

―アサルトに挑戦!?　90°回転はどうするの？―



お正月の編集部

編：あけまして，おめでとうございます。

つぐ美：今年もよろしくお願いしまーす。

影：いやー，正月っていいですね。

つぐ美：おもちを食べられるし。

影：私はお年玉がほしいぞ。と，うん？まぶしい，初日の出か？

Dr.D：誰が初日の出じゃ！

影：おお，あなたはスーパーDr.D。

Dr.D：それはそうと，正月にコマまわしをして，思いついたんだが，ＢＡＳＩＣで回転を表現できないものかなと…。

影：ナムコ初の体感ゲーム「メタル・ホーク」のような地上が回転するやつですね。うひょー。

編：見城先生が絶賛(ぜっさん)してたあれですね。

影：あのゲーム，ものすごいんですよ。自分はヘリコプターで，上昇したりすると，それに合わせて地上が拡大(かくだい)したり縮小(しゅくしょう)したり。

編：おまけに旋回(せんかい)（向きを変えること）すると，地上が，それに合わせて回転するんですものね。

Dr.D：あれはハードウエア（機械本体）にはじめからついている機能であって，ソフト的に処理しているわけではない。

編：でも，なんとか，それっぽいものを作ってみたいですね。ＢＡＳＩＣで。

Dr.D：まあ，今回は回転にしぼってみよう。

編：それでは，同じナムコの「アサルト」のようなゲームを目指(めざ)し，89年最初のコーナーのテーマは「回転」でいきましょう。

回転の原理

Dr.D：さて，図形を回転させるプログラムを本格的に作ろうとすると，三角関数や行列式，ベクトル，一次変換など，高等な物理や数学の知識が必要になってくる。ここでは，90°の回転にしぼって具(ぐ)体的(たいてき)に見てみることにしよう。

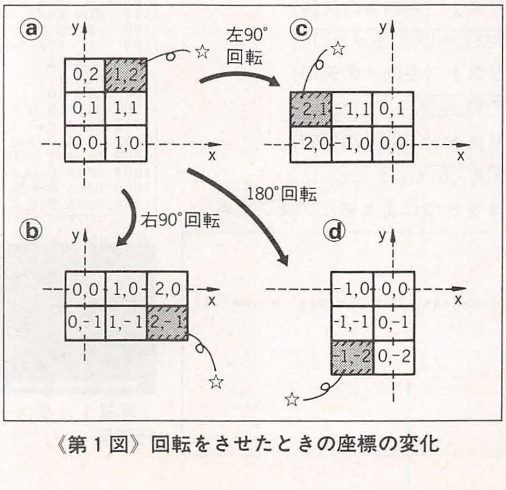
影：第１図で説明してくれるんですか？

Dr.D：そうだよ，この六つの正方形でできた棒(ぼう)を回してみるんだ。左下を（0，0）として四角一つ一つの（x，y）は第１図ⓐのようになる。これを（0，0）を中心に右に90°まわすとⓑ，左へ90°まわすとⓒ，180°まわすとⓓのようになるね。

編：ふむ，ふむ。☆印のついた四角はそれぞれの☆印に動くんですよね。

Dr.D：それをx，y座標で書くと，第１表のようになるんだ。さて，影君，何か関係が見えてこないかな？

影：なんか似かよっているようなんだけどな？



《第１図》回転をさせたときの座標の変化

《第１表》第１図の各座標の対応表

ⓐ	ⓑ	ⓒ	ⓓ
0,0	0,0	0,0	0,0
0,1	1,0	−1,0	0,−1
0,2	2,0	−2,0	0,−2
1,0	0,−1	0,1	−1,0
1,1	1,−1	−1,1	−1,−1
1,2	2,−1	−2,1	−1,−2

《第２表》第１図のx，y座標の関係

	x	y
ⓐ→ⓑ	y	−x
ⓐ→ⓒ	−y	x
ⓐ→ⓓ	−x	−y

《第３表》第１図の関係の計算式

X＝A×x＋B×y
Y＝A×y−B×x

	A	B
ⓐ→ⓑ	0	1
ⓐ→ⓒ	0	−1
ⓐ→ⓓ	−1	0
そのまま	1	0

編：これって，xとyを入れかえたり，＋，−をひっくりかえしたりしているんじゃないですか？

Dr.D：影君，おしいところまでいったのに，編君に言われてしまったね。じつは第２表のように，xとyを入れかえたり，＋−をかえればできるのだ。

編：これをプログラムで使うときはどうするんですか？

Dr.D：第３表のようにA，Bの値を入れて計算すると，ほら先ほどの第１表のように各座標が変

換されるだろう。

編：ふーん，なるほど。

矢印を回転させるプログラム

Dr.D：では実際にプログラムを作ってみよう。**リスト1**を実行してみなさい。

影：矢印が上を向いていますね(**写真1**)。

編：これなら，私にもわかりますよ。yとxを左上から右下まで順番に変えてやって，Pに**1000行**以降のデータを読ませて，0なら〝空白〟を，1なら〝*〟を表示させているんですね。

Dr.D：では,**130行**をこう変えてみなさい(**リスト2**)。

影：RUN！　ん？矢印が右に向いたぞ（**写真2**)。

Dr.D：これは，先ほど話した，回転の原理(げんり)を使っておる(**第2表**)。

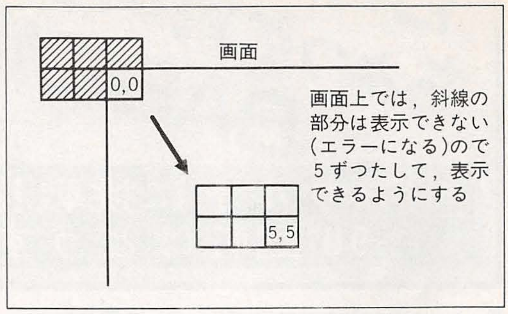
編：すると左の回転はこのように変更すればよいのですね（**リスト3**)。

Dr.D：ちなみに,180°の回転は**リスト4**になるぞ。

影：おや？でも，なぜ，各座標に〝5〟を加えているのかな？

編：画面にはマイナスがないからですよ。

Dr.D：よくわかったね。LOCATE－1，0なんてできないからね。5をたして，マイナスにならないようにしているんだ(**第2図**)。ところで,これらのリストをまとめて，**第3表**で示した式を使ったのが,**リスト5**じゃ。**10行**のA，Bの値を**第3表**のように変えると，矢印はその方向へ向くぞ。



《第2図》リスト中で5をたしているわけ

キー入力による矢印の回転

影：そろそろ，ゲームを作ってくださいよ。

Dr.D：はっはっは。まずは，テンキー[8][2][4][6]を押したら，矢印が上下左右に向くように，**リスト5**をいじってみなさい。

影：ゲッ！まいったぞ。

編：これでいいんですね（**リスト6**)。

Dr.D：まあ，一応動くから，OKじゃ。説明してみなさい。

編：キーボードからA$に文字を読ませ(**10行**)，その文字によって，A，Bを決めます。(**20〜50行**)。AもBも両方0なら，つまり押されたキーが[8][2][4][6]以外のキーなら，**10行**にもどります。[8][2][4][6]のどれかなら，表示するルーチン（**100〜150行**）にいくというわけです。

Dr.D：**70行**のRESTORE文は，**1000行**のデータを読めということで，これがないと2回目以降(いこう)キーが押されたとき，読むデータがなくなってしまうわけだな。

編：はい，そうです。

Dr.D：うーむ。どうも，このRESTORE文がひっかかるな。これをなくすために，一度読んだデータを配列(はいれつ)にしまっておいたらどうかな？カチャカチャ(**リスト7**)。

《リスト1》上向きの矢印表示のプログラム

```
100 FOR Y=-3 TO 3
110  FOR X=-3 TO 3
120   READ P
130   LOCATE  5+X,5+Y:PRINT MID$(" *",P+1,1);
140  NEXT X
150 NEXT Y
1000 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1001 DATA 0,0,1,1,1,0,0
1002 DATA 0,1,0,1,0,1,0
1003 DATA 1,0,0,1,0,0,1
1004 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1005 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1006 DATA 0,0,0,1,0,0,0
```

《リスト2》変更リスト（右向きの矢印）

```
130   LOCATE  5-Y,5+X:PRINT MID$(" *",P+1,1);
```

《リスト3》変更リスト（左向きの矢印）

```
130   LOCATE  5+Y,5-X:PRINT MID$(" *",P+1,1);
```

《リスト4》変更リスト（下向きの矢印）

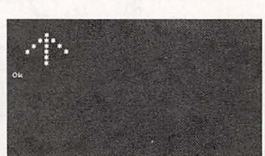
```
130   LOCATE  5-X,5-Y:PRINT MID$(" *",P+1,1);
```

《リスト5》リスト1〜4を一つにまとめたプログラム

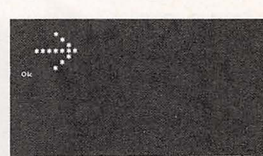
```
10 A= 1:B= 0
100 FOR Y=-3 TO 3
110  FOR X=-3 TO 3
120   READ P
130   LOCATE 5+A*X+B*Y,5-B*X+A*Y:PRINT MID$(" *",P+1,1);
140  NEXT X
150 NEXT Y
1000 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1001 DATA 0,0,1,1,1,0,0
1002 DATA 0,1,0,1,0,1,0
1003 DATA 1,0,0,1,0,0,1
1004 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1005 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1006 DATA 0,0,0,1,0,0,0
```

《リスト6》キー入力による矢印回転のプログラム

```
10 A$=INKEY$:A=0:B=0
20 IF A$="8" THEN A= 1:B= 0
30 IF A$="2" THEN A=-1:B= 0
40 IF A$="6" THEN A= 0:B=-1
50 IF A$="4" THEN A= 0:B= 1
60 IF A=0 AND B=0 THEN GOTO 10
70 RESTORE 1000
90
100 FOR Y=-3 TO 3
110  FOR X=-3 TO 3
120   READ P
130   LOCATE 5+A*X+B*Y,5-B*X+A*Y:PRINT MID$(" *",P+1,1);
140  NEXT X
150 NEXT Y
190 GOTO 10
1000 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1001 DATA 0,0,1,1,1,0,0
1002 DATA 0,1,0,1,0,1,0
1003 DATA 1,0,0,1,0,0,1
1004 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1005 DATA 0,0,0,1,0,0,0
1006 DATA 0,0,0,1,0,0,0
```



《写真1》リスト1の実行画面



《写真2》変更リスト2の実行画面

《リスト 7》配列を使った矢印回転のプログラム

```
100 DIM M(6,6)
110 FOR Y=0 TO 6
120  FOR X=0 TO 6
130   READ M(X,Y)
140  NEXT X
150 NEXT Y
160 '
170 A$=INKEY$:A=0:B=0
180 IF A$="8" THEN A= 1:B= 0
190 IF A$="2" THEN A=-1:B= 0
200 IF A$="6" THEN A= 0:B=-1
210 IF A$="4" THEN A= 0:B= 1
220 IF A=0 AND B=0 THEN GOTO 170
230 '
240 FOR Y=-3 TO 3
250  FOR X=-3 TO 3
260   P=M(X+3,Y+3)
270   LOCATE 5+A*X+B*Y,5-B*X+A*Y:PRINT MID$(" *",P+1,1);
280  NEXT X
290 NEXT Y
300 GOTO 170
310 '
320 DATA 0,0,0,1,0,0,0
330 DATA 0,0,1,1,1,0,0
340 DATA 0,1,0,1,0,1,0
350 DATA 1,0,0,1,0,0,1
360 DATA 0,0,0,1,0,0,0
370 DATA 0,0,0,1,0,0,0
380 DATA 0,0,0,1,0,0,0
```

《リスト 8》マップの回転のプログラム

```
100 DIM M(20,20)
110 FOR Y=0 TO 20
120  FOR X=0 TO 20
130   READ M(X,Y)
140  NEXT X
150 NEXT Y
160 '
170 MX=2:MY=2:V=0
180 '
190 A$=INKEY$:A=0:B=0
200 IF A$="4" THEN V=(V+3) MOD 4
205 IF A$="6" THEN V=(V+1) MOD 4
210 IF V=0 THEN A= 1:B= 0
220 IF V=1 THEN A= 0:B=-1
230 IF V=2 THEN A=-1:B= 0
240 IF V=3 THEN A= 0:B= 1
250 '
260 FOR Y=-2 TO 2
270  FOR X=-2 TO 2
280   P=M(MX+X,MX+Y)
290   LOCATE 5+A*X+B*Y,5-B*X+A*Y:PRINT MID$("*",P+1,1);
300  NEXT X
310 NEXT Y
320 GOTO 190
330 '
340 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
350 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
360 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
370 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1
380 DATA 1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1
390 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
400 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
410 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1
420 DATA 1,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
430 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1
440 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1
450 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
460 DATA 1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
470 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
480 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
490 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1
500 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
510 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
520 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
530 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
540 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

編：Mという配列(はいれつ)にデータをしまっておくんですね(**100～150行**)。

Dr.D：うむ，それでは，矢印を表示するだけじゃ，おもしろくないから，マップを表示してみようか。

マップの中を動きまわる

影：やったー，いよいよゲームですね。

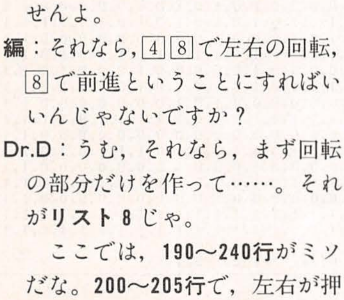
Dr.D：まず，マップの広さは17×17としよう。外ワクの一つぶんを考えて，Mは21×21，つまりM (20, 20) と宣言(せんげん)する。自分のいる位置をMX，MYとしておこう。

影：表示の切り換えに[8][2][4][6]を使ってしまったら移動できませんよ。

編：それなら，[4][8]で左右の回転，[8]で前進ということにすればいいんじゃないですか？

Dr.D：うむ，それなら，まず回転の部分だけを作って……。それが**リスト 8**じゃ。

ここでは，**190～240行**がミソだな。**200～205行**で，左右が押されたとき，Vを変えている。



《**第 3 図**》変数Vと上下左右の関係

Vは，0で上，1で右，2で下，3で左じゃ。

影：〝MOD〃ってなんですか？

Dr.D：〝A MOD B〃として，AをBで割(わ)った余(あま)りをかえす関数じゃ。**第 3 図**を見なさい。仮にVが2だとする。ここで，右へ行かせるには，Vを1にすればよい。まず，Vに3をたすと，5じゃな。この5を4で割(わ)った余(あま)りは1じゃな。V＝1は右ということになる。

影：どうして単純に1をひかないんですか？

Dr.D：Vが0の場合を考えてみなさい。単純に1をひくと－1となってしまうじゃろ。

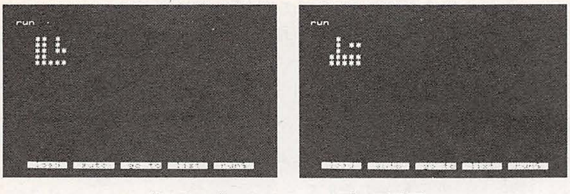
影：なるほど。

編：とてもエレガントなプログラムですね。

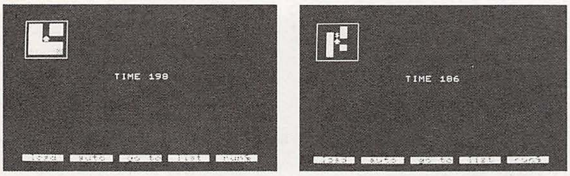
Dr.D：さらに，エレガントを目指(めざ)

《リスト 9》前進を加えたマップ回転プログラム

```
100 DIM M(20,20),A(3),B(3)
110 FOR Y=0 TO 20
120  FOR X=0 TO 20
130   READ M(X,Y)
140  NEXT X
150 NEXT Y
160 '
170 FOR I=0 TO 3
180  READ A(I),B(I)
190 NEXT I
200 '
210 MX=2:MY=2:V=0:PX=2:PY=2
220 '
230 A$=INKEY$:PX=MX:PY=MY
240 IF A$="6" THEN V=(V+3) MOD 4
250 IF A$="4" THEN V=(V+1) MOD 4
260 IF A$="8" THEN PX=MX+B(V):PY=MY-A(V)
270 IF M(PX,PY)>0 THEN PX=MX:PY=MY
280 MX=PX:MY=PY
290 '
300 FOR Y=-2 TO 2
310  FOR X=-2 TO 2
320   P=M(MX+X,MY+Y)
330   LOCATE 5+A(V)*X+B(V)*Y,5-B(V)*X+A(V)*Y
340   PRINT MID$(" *",P+1,1);
350  NEXT X
360 NEXT Y
370 GOTO 230
380 '
390 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
400 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
410 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
420 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1
430 DATA 1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1
440 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
450 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
460 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1
470 DATA 1,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
480 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1
490 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1
500 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
510 DATA 1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
520 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
530 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
540 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1
550 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
560 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
570 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
580 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
590 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
600 '
610 DATA 1,0,  0,-1,  -1,0,  0,1
```



《写真３》リスト９の実行画面



《写真４》リスト10の実行画面

すなら，210〜240行のＩＦ文をまとめてみたい。

編：Ａ，Ｂを配列にしておけばどうですか？

Dr.D：するどいぞ。そうして，[8]キーを押すと前進するようにしたのが**リスト９**じゃ（**写真３**）。

Ａ,Ｂのデータは610行にある。これを170〜190行で読んでおる。さて，この**リスト９**でのミソはどこかわかるかな？

影：ムムッ！260行にはナゾの変数ＰＸ,ＰＹがががが。

編：ＰＸ,ＰＹっていうのは，前進したとき，つぎにＭＸ,ＭＹが取るべき値じゃないんですか？

Dr.D：そのとおりじゃ。一度にＭＸ,ＭＹを計算せず，まずＰＸ,ＰＹに置きかえて，壁をつき破ったり，外ワクをでたりしないかどうかを確かめる。それは270行で判定しているわけだ。

編：ところで，どうして260行でＡ，Ｂが使われているんですか？

Dr.D：これは，超絶技巧（ちょうぜつぎこう）といってな……。

影：スーパー・テクニックっていいたいんでしょ。

Dr.D：それで，ここでのＡ，Ｂは330行のそれとはまったく異なった使いかたをしておる。ここではＭＸ,ＭＹの増分（ぞうぶん）値として使っているんだ。

影：ゲームはまだできないんですか？

お年玉をさがせゲーム

編：このマップを使って，影さんが，道に落ちているお年玉を捜すというのはどうでしょう。

影：くーっ，あまりに現実的な話でヒドーイ！まあ，私はゲームができれば何も言いませんけどね。

編：そして，時間制にすればゲームらしくなりますよ。

Dr.D：〜というわけで完成したのが**リスト10**じゃナ。目新しいところでは，210行のＺだが，その面で取らなければいけない＄の数，ＳＣはスコア。230〜270行ではＺ個だけマップの中に＄をちらばせている。

編：マップの中，つまり配列Ｍの（Ｘ，Ｙ）が０なら空白，１なら壁ですよね。

Dr.D：そして２は＄があることをしめす。410行で＄を取ったか，つまり自分のいる座標のＭの値が２かどうかを判定している。

影：なに，時間内に拾わないとダメなのか？いそがし〜(**写真４**)。

編：しかも＄が落ちている数Ｚは面クリアするたびに増えますからネ。

影：あ〜，今年もいそがしい年になりそうな〜。

編：それは私のセリフですよ！

つぐ美：とにかく，今年もヨロシクお願いします。

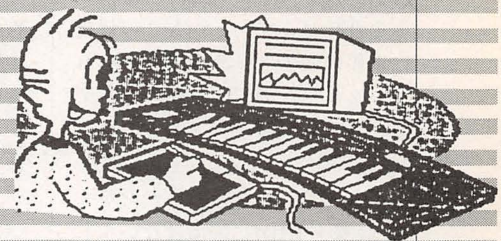
《リスト10》お年玉をさがせゲームのプログラム

```
100 DIM M(20,20),A(3),B(3)
110 FOR Y=0 TO 20
120  FOR X=0 TO 20
130   READ M(X,Y)
140  NEXT X
150 NEXT Y
160 '
170 FOR I=0 TO 3
180  READ A(I),B(I)
190 NEXT I
200 '
210 Z=2:SC=0
220 '
230 FOR I=1 TO Z
240  X=INT(RND(1)*16)+3:Y=INT(RND(1)*16)+3
250  IF M(X,Y)>0 THEN GOTO 240
260  M(X,Y)=2
270 NEXT I
280 '
290 LOCATE 2,2:PRINT "┌──────┐";
300 FOR I=3 TO 7:LOCATE 2,I:PRINT "|      |";:NEXT
310 LOCATE 2,8:PRINT "└──────┘";
320 '
330 MX=2:MY=2:V=0:PX=2:PY=2:CR=0:TM=200
340 '
350 A$=INKEY$:PX=MX:PY=MY
360 IF A$="6" THEN V=(V+3) MOD 4
370 IF A$="4" THEN V=(V+1) MOD 4
380 IF A$="8" THEN PX=MX+B(V):PY=MY-A(V)
390 IF M(PX,PY)=1 THEN PX=MX:PY=MY
400 MX=PX:MY=PY
410 IF M(MX,MY)=2 THEN GOSUB 570
420 M(MX,MY)=3
430 '
440 FOR Y=-2 TO 2
450  FOR X=-2 TO 2
460   P=M(MX+X,MY+Y)
470   LOCATE 5+A(V)*X+B(V)*Y,5-B(V)*X+A(V)*Y
480   PRINT MID$(" ■$♠",P+1,1);
490  NEXT X
500 NEXT Y
510 M(MX,MY)=0
520 IF CR=Z THEN GOTO 610
530 TM=TM-1:LOCATE 15,11:PRINT "TIME";TM
540 IF TM=0 THEN GOTO 700
550 GOTO 350
560 '
570 SC=SC+1:CR=CR+1
580 LOCATE 3,15:PRINT "SCORE";SC
590 RETURN
600 '
610 M(MX,MY)=0
620 LOCATE 2,13:PRINT "CLEAR"
630 FOR I=TM TO 0 STEP -1
640  SC=SC+1:LOCATE 3,15:PRINT "SCORE";SC
650 NEXT I
660 Z=Z+1
670 LOCATE 2,13:PRINT "     "
680 GOTO 230
690 '
700 LOCATE 3,13:PRINT "TIME OVER"
710 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 710
720 RUN
730 '
740 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
750 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
760 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
770 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1
780 DATA 1,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1
790 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
800 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
810 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1
820 DATA 1,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
830 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1
840 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1
850 DATA 1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
860 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
870 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
880 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
890 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1
900 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
910 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
920 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
930 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
940 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
950 '
960 DATA 1,0,  0,-1,  -1,0,  0,1
```

コンピュータ・ミュージック講座　　6回集中講座　その①

MIDIでなにができる?

(聞いてビックリMIDIビックリの巻)



文／山本数生

"ミュージくん"のデモ演奏をパソコン・ショップの店頭で聴きましたか？　音質のいいスピーカかどうだったかがちょっと心配なのですが，CDなみの音質だったでしょ?「どうせあれは98対応」などと言わずにもうチョット読んでくださいね。あれぐらいの音質の演奏だったら，MIDI（ミディと呼ぶ）を使って外部音源をつないぐことで，みんなの持っているほとんどのパソコンでもできるのです。この講座では今回から6 回にわたり，コンピュータとMIDIを使って音楽を作る方法を話していきます。そして今回は，「MIDIを使って音楽を作るということは，どういうことか？」をまとめてみました。

MIDIになにができるのか?

アニメーションのお絵描きソフトも画像が細かいほうが，キレイに見えますよね。音楽だって，音質のいいほうが絶対うまく聞こえます。MML やそのコンピュータ専用のスタンド・アローン・ソフトで音楽を作っている人も多いと思いますが，そういったコンピュータを使って作る音楽の音質を格段にパワーアップさせる方法がMIDIなのです。

では"MIDIで音楽する"とはどういうものか? というところから具体的に話を始めましょう。

今,ゲーム・センター用にでてくるアーケード・ゲームの音楽も，歌謡曲でアイドルが歌っている曲も，ほとんどコンピュータで演奏データを管理し，作るという方法をとっています。つまり，シンセサイザやサンプラといったMIDI楽器を使って作った音や演奏をインターフェースを使ってパソコン用の言語とし、音楽そのものではなくデータとして管理していくのです（**第1図**)。そして，演奏させたいときは，またパソコンのデータをインターフェースでMIDI情報に変えて楽器を演奏させるわけです。データで管理すると，何回も再生ができ，まちがったところを簡単に作りなおすことができるというメリットがあります。

話は少しMIDIのことからズレますが，MIDI楽器と言われるシンセサイザとはどういった楽器で，何ができるのでしょうか？

現在コンピュータに内蔵されているFM音源は，ヤマハのシンセサイザDXシリーズの音源でもあります。つまり「コンピュータの内蔵音源をさらに進化させ，いろいろな機能を付けたものがシンセサイザだ」ということもできます。そして，各社からでているシンセサイザにはFM音源以外にもさまざまな音源方式があります。MT32に使われている音源方式はLA音源，カシオのCZシリーズはPD音源といったように，FM音源とはちがった音色を作るために各社がいろいろな音源方式を考えています。

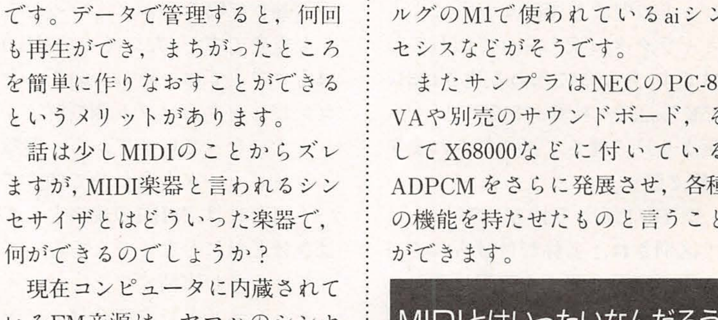
ちなみに，今シンセサイザで流行しているのは，そういった波形から作る音と，サンプリングで録音したPCM 音源を組み合わせて音を作っていくという方式で，コルグのM1で使われているaiシンセシスなどがそうです。

またサンプラはNECのPC-88VAや別売のサウンドボード，そしてX68000などに付いているADPCMをさらに発展させ，各種の機能を持たせたものと言うことができます。

MIDIとはいったいなんだろう

では，MIDIとはいったいどんなものなのでしょうか?

MIDIとは，Musical Instrument Digital Interfaceの略語で，楽器の情報をデジタル的に伝える通信手段のハードウエアとソフトウェア（データ・フォーマット）に関す

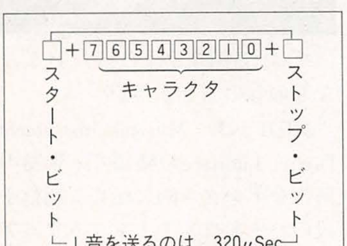


《第1図》MIDIとコンピュータのデータの移行

る規格なのです。つまりMIDI機器とかMIDI楽器とは，MIDIという通信手段を持った機械や楽器のことを意味します。しかもこの規格は世界の楽器メーカーで決められている規格なので，ヨーロッパ楽器と日本の楽器をアメリカのコンピュータで演奏させるということもできます。キザな言いかたをすれば「愛とMIDIに国境はない！」と言うことができますね。

つぎにMIDIはどういった情報を伝えるのか？ですが,「演奏をはじめる，演奏を終える」などの演奏動作がすべてMIDI情報として定義されています。たとえば，仮に一つの音をシンセサイザで弾いたとすると「この音程で，この音色で，これぐらい弾きました」という情報が，"情報を伝えますよ"というスタート・ビット，"情報が終わりますよ"というストップ・ビットに包まれて8 ビットによるキャラクタに変えられて伝わるわけです。ちなみに伝わる速さは31.25K baud(一秒間に31250 ビットを送る）の速さで送りだされます(**第2図**)。

MIDIは伝える情報内容によって区別され，名称が付けられています。演奏に関する情報はチャンネル・メッセージが担当し，機器



《第2図》MIDI情報伝達フォーマット

の同期などに関する情報はシステム・メッセージが担当しています。そして，そのメッセージがそれぞれいくつかの項目にわかれています(**第1表**)。

第1表のようにツリー状にいくつかにわかれた情報で，音楽情報のほとんどを網羅(もうら)しているのですが，現段階でもすべてが決まっているわけではなく，世界のMIDI協議会というところで，新しい規格がゾクゾクと決定されています。

コンピュータで重要なMIDI

さて，コンピュータ・ミュージックとしてMIDIを使っていくときに一番重要なMIDI情報は，チャンネル・メッセージのなかに含まれるチャンネルという概念でしょう。もちろん**第2表**のような，どの音階が鳴るのか？とか，どれぐらいの強さで鳴るのか？といったことも重要ですが，たいていのMIDI対応ソフトでは，それらのことをコンピュータのソフト側で解決するようになっていますから，実際にコンピュータと合わせて使っていく場合には，MIDIの規格としてはさほど気にしなくてよくなってきているのが実情です。

チャンネルという概念は，チャンネル・メッセージすべてに含まれている概念で，これはよくテレビのNHK や民放の局を選ぶときに使うチャンネルに似ていますね(**第3図**)。MIDIの情報は一方的に発信される情報（非同期といい，受信側が受ける体制でなくても発信される）で，受信する側でチャンネルを指定して，好きな情報を受け取るわけです。チャンネルは1chから16chまであり，このチャンネルをうまく使うことによって同時に16台のちがった楽器を演奏することができます。

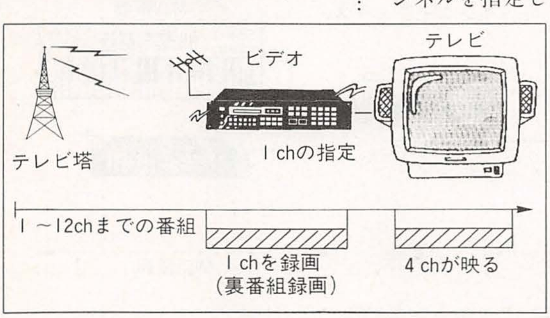
たとえばコンピュータAから1～16までのチャンネル指定がついた情報を16送ったとします（**第4図**)。受け取る側のシンセサイザBが8chでシンセサイザCが4chの指定になっていたら，シンセサイザBで鳴る音は8chに指定された情報ですし，シンセサイザCで鳴る音は4chに指定された音というわけです。

そして，もうひとつ重要になるのがモードという概念です。**第3表**を見てください。オムニ・オン／オフ，ポリ／モノによって四つのモードがわけられています。ポリとはポリフォニックの意味で，同時に何音も音がでる，つまり和音がでるという意味です。それに対して，モノとはモノフォニックの意味で単音，つまり一つの音しかでないということです。

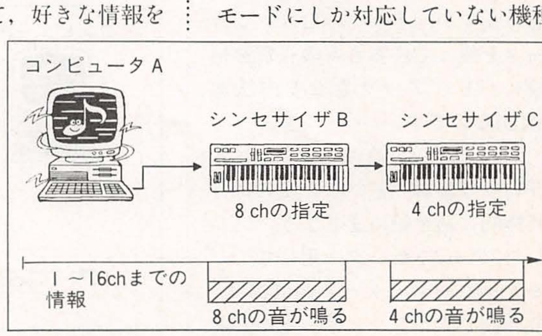
ここではほとんど使われていないモード1と2の説明は省略してモード3と4の説明，そしてモード4をさらに発展させ，コンピュータ・ミュージックでは一番重要なマルチ・モードのことについて説明をしていきましょう。

・モード3(オムニ・オフ，ポリ)

指定されたチャンネルの情報だけを受け取り，指定された音だけを鳴らします。コンピュータを使ったアンサンブル演奏ではよく使うモードです。またシンセサイザを含むMIDIキーボードではこのモードにしか対応していない機種



《第3図》MIDIのチャンネル概念はテレビと一緒



《第4図》チャンネルと指定

《第１表》MIDIはこんなに多くの情報を運ぶ

- MIDI情報
  - チャンネル・メッセージ（おもに演奏情報）
    - ボイス・メッセージ
      - キー情報：音程、ノート・オン／オフ（どのキーが押され、離されたかという情報）、ベロシティ（どれぐらいの強さで押されたかという情報）
      - アフター・タッチ：鍵盤を一度押し続けることによって得られる効果の情報
      - ベント情報：ピッチ・ベンドの情報
      - プログラム・チェンジ：シンセの音色、エフェクタの効果などメモリの切り換え情報
    - モード・メッセージ
      - コントロール・チェンジ：ホイール情報、フット・コントロール情報、サスティン情報、ポルタメント情報、ボリューム情報etc.
      - オムニモード（オン／オフ、モノ／ポリ）：オムニ・オン（受信したすべての情報を受けとる）オムニ・オフ（受信側の指定した情報のみを受けとる）
  - システム・メッセージ（おもに機器の同期固有の情報など）
    - リアルタイム・メッセージ
      - スタート・ストップ・コンティニュー：自動演奏を始めたり、止めたりするのに使う
      - タイミング・クロック：別名をMIDI・クロックとも言い同期用の情報
      - アクティブ・センシング：MIDIによって楽器がつながっているということを確認するための情報（ヤマハだけのMIDI情報）
    - コモン・メッセージ
      - ソング・セレクト：演奏させたい曲番を選ぶ
      - ソング・ポジション・ポインタ：曲の中の小節、ステップの指定
      - チューン・リクエスト：チューニング
    - エクスクルーシブ・メッセージ
      - エンド・オブ・エクスクルーシブ：エクスクルーシブ・メッセージを終了される
      - メーカーが独自に定義した情報を送る

が多いのですが，MIDIを使ったコンピュータ・ミュージック用にはあまり適していません。

・モード4（オムニ・オフ，モノ）

モノフォニックで複数のチャンネル・メッセージを受け取れるのがこのモードの特徴。ベーシック・チャンネルが決定されると，それにつづくそれぞれの音を１音だけ受けるモードで，MIDIギターなどでよく使われるモードす。

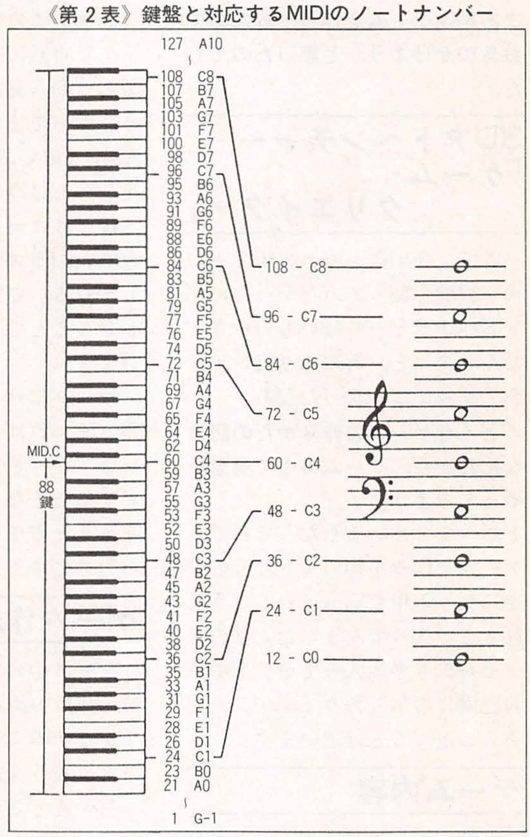
・マルチ・モード

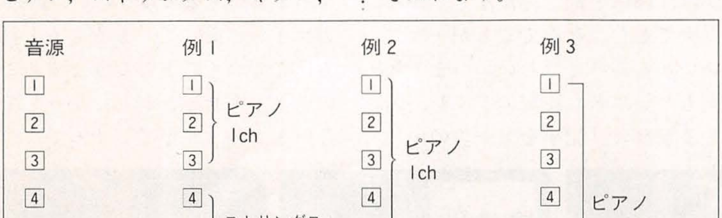
マルチ・モードはここ2～3 年前に登場したコンピュータ・ミュージックにより密接な概念で，一つのシンセサイザなどのMIDI楽器の中を，その発音数をバラバラに分けていくつかの楽器にしてしまう機能です。

第５図を見てください。一つのシンセサイザの中に八つの音源が入っているとすると，これを例3のように一つのピアノという音で鳴らすこともでき，例1 のようにピアノ，ストリングス，ギター，ベースというふうにわけて鳴らすこともできるのがマルチモードの特徴なのです。このマルチ・モードは各メーカーによって少しずつ呼びかたがちがっており，ローランドなどではマルチティンバー・モードなどと呼んでいます。

とにかく，これからコンピュータ・ミュージックをやるためにMIDI楽器を買おうと思っている人はこのマルチ・モードに対応した機種を選んだほうがいいでしょう。機種に関しては次号でふれます。

《第２表》鍵盤と対応するMIDIのノートナンバー





《第５図》マルチモード，八つの音源を分けて使った例

《第３表》MIDIモード情報

	ポリ（フォニック）	モノ（フォニック）
オムニ・オン	モード１	モード２
オムニ・オフ	モード３	モード４

MSXゲーム・プログラミング集中講座 ②

MSX2+でアドベンチャー・ゲームを作ってみよう

—疑似3D表示と漢字処理—

Kimco

さてさて，早いもので，もう新年号なんですね。明けましておめでとうございます。私もついにF1XDJを買ってしまいました。で，まあ早速ゲームを作ってみたのでお目にかけよう，と思ったのでした。

3Dアドベンチャー「ゲーム・クリエイター」

さて，今回はとりあえず2＋の漢字機能を使ってみたかったのでアドベンチャーっぽいものを考えたんですけど，あんまり良いアイデアが浮かばなかったなあ。

「どうせゲームの作りかたの記事なんだから，ゲームの中で解説をやってみよう」

と思ってしまいました。それで，ゲームを作る手順のようなものを逆にゲーム中で追っていくような筋立てで作ってみました。私のメッセージも多少入っていて，やや自己満足の気もありますが，そこそこに遊べるとは思います。

ゲーム内容

「ゲーム・クリエイターを目指すキミは，ゲーム大王と呼ばれる男をたずねた。そこで，四つのアイテムが必要と言われるが……」

というのが今回のストーリーです。何かRPGのような気もしますが，戦闘も経験値もありません。強いてタイプわけするなら，

「3Dアドベンチャー」

というところでしょうか？例によって私得意の凝似3Dを使って自分の目から見た景色を表示するようになってます。今回はオールBASICなので，速度が遅いのですがそのへんはカンベンしてください。

操作はカーソル・キーで，前進，左右，後転 スペース・キーで，「話しかける」です（家に対して話しかけることで家の中の人の話が聞けます）。

マップはせまいので，ちょっと歩きまわればすぐ覚えられると思いますが，どちらを向いていたかわからなくなりやすいので，キーをガチャガチャやらないほうが身のためです。

ゲーム作成の流れ

ゲーム中にでてくる4項目にわけて作成の流れを見てみましょう。

①アイテム：刻々と近づくしめ切りにうんうん頭を抱えてもちーとも浮かんでこないものですが，今回は，ぽっと軽く浮かんで，かなり楽でした。なんてことが一度でいいからあってほしい。つまり今回もだいぶ苦しんだのですが，苦しまぎれに「記事をゲームの中に押し込めたらなぁ」と思ったのがきっかけでした。

②シナリオ：今回はゲームの規模が小さいので，ごく短いものを書いただけです。ストーリーやオチについては，ここで書いてしまうとゲームがつまらなくなるので書けませんが，あら筋，登場人物，イベントの順に考えていきました。

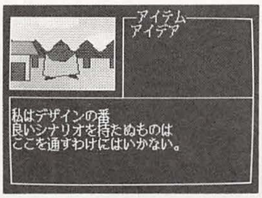
③デザイン：今回はアイデアの段階で凝似3Dを使うことにしていたため，あとはそれに合わせて，キャラクターやマップを作れば良かったので，割と楽でした（キャラクターのエディタに意外とてこずりましたが…）。ただアドベンチャーはあまり作ったことがないので，メッセージ文の処理には苦心しました。

ゲームを完成させるためには，このデザイン行程は非常に重要です。シナリオからデザインというのは，ちょうど，ラフ・スケッチから設計図へというのに似ています。細部まできちんと決めておかないと，後で意外な失敗を招くことがあります。

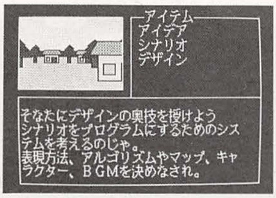
④プログラム：これについてはもうあまり書く必要はないでしょう。デザインに従って，もくもくと打ち込んでいくことになります。このとき，デザインがしっかりしてないと，つまずいてしまって，へ



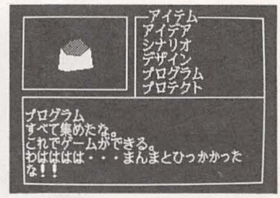
《写真1》君はアイデアを持っている。ここから冒険ははじまる



《写真2》デザインの番に出会った。シナリオを持っていないと…



《写真3》デザインの奥技を受けたぞ。ゲーム・クリエイターも近い



《写真4》アイテムをすべてそろえたが，どんでん返しが待っている

タをすると先に進まなくなってしまいます。私の場合，今回はデータの書式や再現(さいげん)方法につまずいてしまいました。

まあ，いつもこんな具合に整然(せいぜん)とした手順でゲームを作るわけではないのですが，こうしたほうがより確実に完成させられると思われます。

プログラムについて

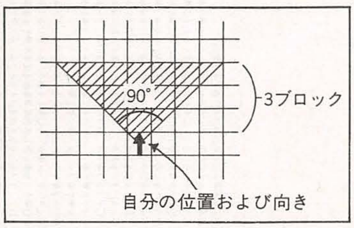
3D処理は少々難物ですが，図と合わせてザッと説明します。

まず**第1図**のように視界を90°として，3ブロック先まで見えるとします。すると，視界に入るブロックは斜線の部分で，正面方向に1ブロック目には2個，2ブロック目には4個という具合に（**第2図**）距離(きょり)（正面方向の）nに対して2n個のブロックが含まれることになります。

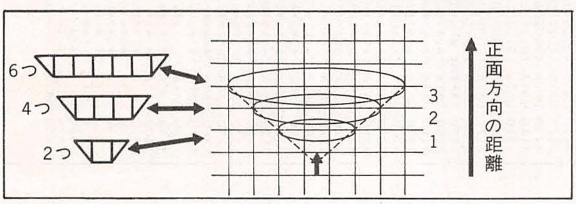
これを3D化するには，**第3図**のようにすれば良いことに気付き(きづ)ましたか？これを応用して，各距離(きょり)に当たる大きさのキャラクターを用意しておいて，ブロックのかわりに表示させたのが，今回のやりかたです。

あともう一つ，漢字処理についてですが，今回少々面くらったのが表示のしかたです。まず，グラフィック画面なのに，LOCATE文を使います。おまけに座標系が半角文字を単位にしていたり，漢字モードによって文字のx方向のドット数が12←→16と変わるので，はじめのうちは完全にパニックでした。

また，〝PRINT＃n〟を使うと漢字がグラフィック文字などに化けてしまいます。この文字化けは漢字コードが1文字で2バイト（2文字分）使っているために起こるのですが，今回は，これを逆に利



《第1図》視界の範囲



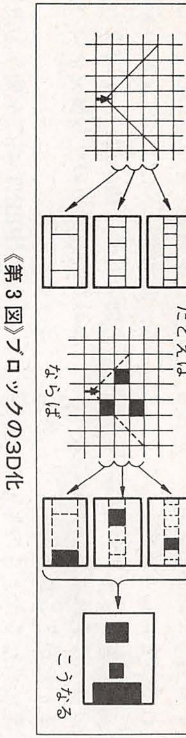
《第2図》距離ごとのブロック数

3Dアドベンチャー「ゲーム・クリエイター」のプログラム・リスト

```
1000 GOTO 1320
1010 '
1020 '***** 3D field search
1030 FOR I=3 TO 1 STEP -1
1040  FOR J=I TO 0 STEP -1
1050    X=MX+VX(MV)*I+VX(MR)*J
1060    Y=MY+VY(MV)*I+VY(MR)*J
1070    IF X>8 OR X<0 OR Y>8 OR Y<0 THEN 1090
1080    IF FD(X,Y)>0 THEN GOSUB 1180
1090  NEXT J
1100  FOR J=-I TO 0 STEP 1
1110    X=MX+VX(MV)*I+VX(MR)*J
1120    Y=MY+VY(MV)*I+VY(MR)*J
1130    IF X>8 OR X<0 OR Y>8 OR Y<0 THEN 1150
1140    IF FD(X,Y)>0 THEN GOSUB 1180
1150 NEXT J,I
1160 RETURN
1170 '***** 3D CHR copy
1180 Q=DX/I/2:D=32/I:A=FD(X,Y)-1
1190 X1=HX+DX/2+J*Q-D:Y1=HY+DY/2-D
1200 B=SX(A,I):C=SY(A,I):COPY(B,C)-(B+D*2,C+D*2),2 TO (X1,Y1),1,TPSET
1210 RETURN
1220 '***** Display
1230 IF CY>4 THEN CY=4:COPY (10,128)-(249,199),0 TO (10,112),0
1240 LINE(10,176)-(249,199),1,BF
1250 LOCATE 2,7+CY:PRINT LEFT$(C$,36);:CY=CY+1
1260 IF LEN(C$)>36 THEN C$=MID$(C$,37):GOTO 1230
1270 RETURN
1280 LINE(10,104)-(249,199),1,BF:CY=0:RETURN
1290 FOR J=0 TO 3000:NEXT J:RETURN
1300 FOR J=0 TO 1500:NEXT J:RETURN
1310 '***** Define
1320 SCREEN 5:CALL KANJI1
1330 DEFINT A-P,R-Z
1340 DIM SX(4,6),SY(4,6),X(50),Y(50),FD(15,15),VX(4),VY(4)
1350 OPEN "grp:" AS #1
1360 '***** 3D original CHR sector
1370 RESTORE 1430:FOR I=1 TO 5
1380   READ SX(0,I),SY(0,I)
1390   FOR J=1 TO 3
1400     SX(J,I)=SX(0,I)+(J AND 1)*128:SY(J,I)=SY(0,I)+(J AND 2)*40
1410   NEXT J
1420 NEXT I
1430 DATA 0,0, 65,0, 98,0, 66,33, 98,33
1440 '***** 3D original CHR draw
1450 RESTORE 2960
1460 COLOR 15,0,0:SETPAGE 2,2:CLS
1470 FOR I=0 TO 2:J=0
1480   READ A$,B$:X(J)=VAL("&h"+A$):Y(J)=VAL("&h"+B$)
1490   IF X(J)>0 OR Y(J)>0 THEN J=J+1:GOTO 1480
1500   FOR J=1 TO 3:K=0
1510     X=SX(I,J)+(X(K)AND 63)/J:Y=SY(I,J)+(Y(K)AND 63)/J
1520     IF X(K)>63 THEN PSET(X,Y),1:GOTO 1550
1530     IF Y(K)>63 THEN PAINT(X,Y),X(K+1),1:K=K+1:GOTO 1550
1540     LINE-(X,Y),1
1550     K=K+1:IF X(K)>0 OR Y(K)>0 THEN 1510
1560 NEXT J,I
1570 '***** Field map set
1580 RESTORE 3100
1590 FOR Y=0 TO 8
1600   READ A$
1610   FOR X=0 TO 8
1620     FD(X,Y)=VAL(MID$(A$,X+1,1))
1630 NEXT X,Y
1640 '***** House sector
1650 RESTORE 1680:FOR I=0 TO 7
1660   READ AX(I),AY(I)
1670 NEXT I
1680 DATA 1,7, 7,7, 1,5, 3,5, 7,5, 1,1, 5,1, 7,1
1690 '***** VX,VY set
```

```
1700 RESTORE 1740
1710 FOR I=0 TO 3
1720   READ VX(I),VY(I)
1730 NEXT I
1740 DATA 0,-1, -1,0, 1,0, 0,1
1750 '***** F$ set
1760 RESTORE 1790:FOR I=0 TO 4
1770   READ F$(I):F(I)=0
1780 NEXT I
1790 DATA "♦A♦C♦f♦A","♦V♦i♦ェ♦I","♦f♦U♦C♦う","♦v♦ゅ♦O♦う♦♠","♦v♦ゅ♦e♦N♦g"
1800 '***** Ready
1810 HX=50:HY=0:DX=100:DY=80
1820 MX=2:MY=7:MV=2:MR=3
1830 SETPAGE 0,0:COLOR 15,0,0:CLS
1840 LINE(9,9)-(11+DX,10+DY),15,B
1850 LINE(9,99)-(250,200),15,B
1860 LINE(119,9)-(250,99),15,B
1870 LOCATE 22,0:PRINT"♦A♦C♦e♦♠"
1880 '*** Back ground
1890 SETPAGE 0,1:CLS
1900 LINE(0,120)-(255,120+DY),10,BF
1910 LINE(0,120)-(255,120+DY/2),7,BF
1920 FOR I=1 TO 7
1930   X=RND(1)*255:Y=RND(1)*DY/3+120
1940   CIRCLE(X,Y),20,15,,,.4
1950   PAINT(X,Y),15
1960 NEXT I
1970 LINE(0,117+DY/2)-(255,123+DY/2),12,BF
1980 '***** Start
1990 SETPAGE 0,0:RESTORE 3200
```

```
2000 FOR I=1 TO 3:READ C$:GOSUB 1230:NEXT I
2010 GOSUB 1290:GOSUB 2500
2020 F(0)=1:LOCATE 21,1:PRINT F$(0);
2030 '***** Main
2040 COPY(0,120)-(DX,120+DY),1 TO (HX,HY),1 : ' Back
2050 SETPAGE 0,1:GOSUB 1030
2060 COPY (HX,HY)-(HX+DX,HY+DY-1),1 TO (10,10),0
2070 A=ASC(INPUT$(1))
2080 IF A=28 THEN MV=MR
2090 IF A=29 THEN MV=3-MR
2100 IF A=31 THEN MV=3-MV
2110 MR=-(MV=3)-2*(MV=0)-3*(MV=2)
2120 IF A<>30 THEN 2160
2130   X=MX+VX(MV):Y=MY+VY(MV)
2140   IF FD(X,Y)>0 THEN 2160
2150   MX=X:MY=Y
2160 IF A<>32 THEN 2040
2170 '*** Command
2180 X=MX+VX(MV):Y=MY+VY(MV):F=FD(X,Y)
2190 SETPAGE 0,0:GOSUB 1280
2200 IF F=3 THEN 2240
2210 IF F=2 THEN 2350
2220 GOTO 2040
2230 '*** Talk to a man
2240  F=-(X=2)-2*(X=6)-3*(X=7)
2250  C$="ょo♣へ"+F$(F)+"♣フえヤ":GOSUB 1230
2260  IF F(F-1)=0 THEN 2310
2270  C$="♣ネ♥E♥E♥E♣ネ♣む♣ニ♣キ♣ホ♣ぬ♣オ♣「":GOSUB 1230
2280  C$=F$(F-1)+"♥E♥E♥E":GOSUB 1230:GOSUB 1290
2290  C$="♣に♣ひ♣オ♣「♥Aいハ♣オ♣ト♣オ♣む♣コ♣に♣、♥B":GOSUB 1230
2300  FD(X,Y)=0:GOTO 2040
2310  C$="きヌ♣「"+F$(F-1)+"♣みょす♣ス♣ハ♣た♣フ♣へ":GOSUB 1230
2320  C$="♣ア♣ア♣みいハ♣キ♣へ♣ッ♣ノ♣へ♣「♣ウ♣ネ♣「♥B":GOSUB 1230
2330  GOTO 2040
2340 '*** Talk to house
2350  FOR I=0 TO 7
2360    IF X=AX(I) AND Y=AY(I) THEN F=I
2370  NEXT I
2380  ON F+1 GOSUB 2430,2700,2720,2740,2760,2850,2870,2890
2390  FOR I=0 TO 4
2400    LOCATE 21,1+I:IF F(I) THEN PRINT F$(I)
2410  NEXT
2420  GOTO 2040
2430  C$="♣、♣"♥E♥E♥E":GOSUB 1230:F=0
2440  FOR I=0 TO 3
2450    IF F(I) THEN C$=F$(I):GOSUB 1230:F=F+1
2460  NEXT I
2470  IF F=4 THEN 2510
2480  C$="♣み♣リ♣ひ♣ヲ♣ス♣ネ♥B":GOSUB 1230
2490  C$="ょc♣ね"+STR$(4-F)+"♣ッ♣セ":GOSUB 1230
2500  C$="♣オ♣チ♣ウ♣ね♣つ♣は♣に♥B":GOSUB 1230:RETURN
2510  C$="♣キ♣ラ♣トっW♣° ♣ス♣ネ♥B":GOSUB 1230
2520  C$="♣ア♣は♣ナ♦Q♥(♦♠♣ェ♣ナ♣ォ♣の♥B":GOSUB 1230
2530  GOSUB 1290:RESTORE 3360
2540  READ C$:GOSUB 1230:GOSUB 1290
2550  SETPAGE 0,0:LINE(10,10)-(10+DX,9+DY),1,BF
2560  B=SX(2,1):C=SY(2,1)
2570  COPY(B,C)-(B+64,C+64),2 TO (30,12),0,TPSET
2580  GOSUB 1290
2590  FOR I=1 TO 6:READ C$
2600    IF F(4) OR I<3 THEN GOSUB 1230:GOSUB 1300
2610  NEXT I
2620  IF F(5) THEN 2650
2630  GOSUB 1290:GOSUB 1280
2640  C$="  ♥e♥e♥e♥e♣s♣g♣d♥e♣d♣m♣c":GOSUB 1230:A$=INPUT$(1):END
2650  FOR I=1 TO 3:READ C$:GOSUB 1230:GOSUB 1300:NEXT I
2660  GOSUB 1290:CLS
2670  FOR I=1 TO 3:READ C$:GOSUB 1230:GOSUB 1290:NEXT I
2680  A$=INPUT$(1):END
2690 '
2700  F=2:RESTORE 3250:GOTO 2900
2710 '
2720  RESTORE 3350:READ C$:GOSUB 1230:F(6)=1:RETURN
2730 '
2740  RESTORE 3290:READ C$:GOSUB 1230:RETURN
2750 '
2760  IF F(6)*F(1)*F(2)*F(3) THEN GOSUB 2810:GOTO 2800
2770  IF F(6) THEN RESTORE 3320:GOTO 2800
2780  IF F(4) THEN RESTORE 3310:GOTO 2800
2790  RESTORE 3300
2800  READ C$:GOSUB 1230:RETURN
2810  F(5)=1:RESTORE 3330:C$=""
2820  FOR I=0 TO 3:C$=C$+"きヌ♣「"+F$(I)+"♥A":NEXT I
2830  GOSUB 1230:RETURN
2840 '
2850  F=1:RESTORE 3230:GOTO 2900
2860 '
2870  RESTORE 3340:READ C$:GOSUB 1230:F(4)=1:RETURN
2880 '
2890  F=3:RESTORE 3270
2900  IF F(F) THEN C$="♣ェ♣む♣ホ♣は♣に♥B":GOSUB 1230:GOTO 2930
2910    C$="♣リ♣ネ♣ス♣ノ"+F$(F)+"♣フうしおZ♣みょよ♣ッ♣に♣、":GOSUB 1230:GOSUB 1290
2920    FOR I=1 TO 2:READ C$:GOSUB 1230:NEXT
2930  F(F)=1:RETURN
2940 '***** CHR data
2950 ' Tree
2960 DATA BA,28, 06,28, 15,19, 0D,19, 17,0F, 13,0F, 21,01, 2D,0D
2970 DATA 28,0D, 34,19, 2C,19, 3B,28, A6,29, 26,3E, 1B,3E, 1B,29
2980 DATA 20,9E, 0C,00, 20,B1, 06,00, 00,00
2990 ' House
3000 DATA B4,3E, 0A,3E, 0A,21, 34,21, 34,3E, A0,3D, 20,2A, 2F,2A
3010 DATA 2F,3D, A3,33, 23,35, 28,B5, 06,29, 8F,2B, 1A,2B, 1A,37
3020 DATA 0F,37, 0F,2B, 14,B0, 05,00, 1E,A6, 0B,00, 82,21, 3D,21
3030 DATA 36,12, 09,12, 02,21, 1F,99, 08,00, 00,00
3040 ' Man
3050 DATA 91,20, 16,1E, 1A,17, 26,15, 2A,1C, 2F,1E, 25,28, 18,27
3060 DATA 12,20, 20,9F, 06,00, 9B,1D, 1D,1F, A5,1C, 22,1F, 91,21
3070 DATA 0F,38, 18,3A, 32,36, 2F,1F, A8,39, 31,3C, 2F,37, 92,3A
3080 DATA 11,3D, 1B,3B, 1F,AF, 0E,3D, 14,BA, 01,00, 2E,B9, 01,00, 0,0
3090 '***** Field data
3100 DATA 111111111
3110 DATA 123012121
3120 DATA 110100031
3130 DATA 100000001
3140 DATA 101111011
3150 DATA 121200021
3160 DATA 110000011
3170 DATA 120010321
3180 DATA 111111111
3190 '***** Message
3200 DATA "♣ネ♣ノ♥H♥@♦Q♥(♦♠♣みゅふ♣ね♣ス♣「♣ニ♣ネ♥H
3210 DATA "♣モ♣"♥A♦Q♥(♦♠♣みゅふ♣の♣ス♣°♣ノ♣へ♥Aょ1♣ッ♣フ♦A♦C♦e♦♠♣ェおKさv♣ニ♣「♣、♥B
3220 DATA "♣リ♣ネ♣ス♣へ♥A♣リ♣フ♣、♣ソ♣フぃは♣ッ♥u♦A♦C♦f♦A♥v♣みょす♣チ♣ト♣ィ♣の♥B
3230 DATA "♦A♦C♦f♦A♣み♦Q♥(♦♠♣ノ♣キ♣の♣ニ♥A♣ヌ♣む♣ネ♣た♣フ♣ノ♣ネ♣の♣ウ♥A
3240 DATA "♦X♦g♥(♦え♥(♥A♣ナ♣ォ♣イ♣ニ♥Aうoっは♣キ♣の♣た♣フ♥A♣リ♣フうョ♣ォ♣ネ♣ヌ♣み♣ワ♣ニ♣°♣の♣フ♣カ♣ち♥B
3250 DATA "♦V♦i♦え♦I♣み♦v♦ゅ♦O♦ぅ♦♠♣ノ♣キ♣の♣ス♣°♣フ♦V♦X♦e♦♠♣みゅI♣ヲ♣の♣フ♣カ♣ち♥B
3260 DATA "おYゃリおろか@♥A♦A♦お♦S♦え♦Y♦♠♣つ♦}♦b♦v♥A♦L♦♦♦ぅ♦N♦^♥(♥A♣a♣f♣I♣みゃぃ♣°♣ネ♣ウ♣は♥B
3270 DATA "♣リ♣ネ♣ス♣フ♣た♣ト♣の♦e♦N♦j♦b♦N♣キ♣ラ♣ト♣みいゅ♣ャゅせ♣む♣ナ♥A♦v♦ゅ♦O♦ぅ♦~♦う♦O♣カ♣ち♥B
3280 DATA "ょせ♣ノ♣へ♦f♦U♦C♦う♣ワ♣ナ♣た♣ヌ♣チ♣ト♦o♦O♣ニうャ♣「♣ネ♣ェ♣ぬ♥A♣つ♣ね♣ニ♣ー♣に♥B
3290 DATA "ゅナお°♣へいちか@♦R♦s♥(♣ェつOうむ♣チ♣トゅ「♣チ♣ス♣た♣フ♣セ♥B
3300 DATA "♦Q♥(♦♠♣へ♦R♦s♥(♣ノャタ♣の♣に♥I♥I
3310 DATA "♦t♦う♥I♥@♣ア♣む♣ネ♦v♦ゅ♦e♦N♦g♣キ♣ョ♣へ♣ク♣ケ♣の♣ウ♥I
3320 DATA "♣ッ♣ワ♣ぬ♣ネ♣「♣ェ♣ケ♣ノゅ♣♣「♦Q♥(♦♠♣ホ♣ウ♣ね♣ネ♣む♣セ♣ウ♣ぬ♦R♦s♥(♣ナっYおェ♣セ♥I
3330 DATA "♣ア♣む♣ネきヌ♣「♦Q♥(♦♠♣ェきL♣の♣ネ♣ぬ♦R♦s♥(え♦♣、♣フ♣へ♣つ♣°♣の♣に♥I
3340 DATA "いちか@♦R♦s♥(かhょ~♣ノ♣へ♦v♦ゅ♦e♦N♦g♣カ♣ち♥B♣ア♣は♣みょす♣チ♣トゅs♣ォ♣ネ♣ウ♣は♥B
3350 DATA "いちか@♦R♦s♥(かhょ~♣ノ♣へ♦を♥(♦U♥(♣フ♦♣♦う♦お♣ェおKさv♣セ♥B
3360 DATA "♣へ♣へ♣へ♣へ♣へ♥E♥E♥E♣ワ♣む♣ワ♣ニ♣ミ♣チ♣ウ♣ウ♣チ♣ス♣ネ♥I♥I
3370 DATA "♦I♦ゃきI♣へいォうソ♦ゃ♦う♦^♦お♦Y♦t♦gうョ♥A♣ア♣フ♦Q♥(♦♠♣へ♣「♣ス♣セ♣ォ♣セ♥I♥I
3380 DATA "いちか@♦R♦s♥(♣ナ♦(♦ゅ♣た♣、♣ッ♣オ♣ト♣つ♣の♥I♥I
3390 DATA "♥u♦v♦ゅ♦e♦N♦g♣み♣ウ♣ッ♣ス♣シ♥I♥I♥v
3400 DATA "♣へ♣チ♣へ♣へ♥I♣ア♣む♣ネ♣た♣ノ♣へう ス♣ナ♣た♣ネ♣「♥I
3410 DATA "♦I♦ゃきI♣ノ♦R♦s♥(おZっp♣へ♣ケ♣ウ♣「♣「♣ソ♦B♦B♦B♥I♥I♥I
3420 DATA "♦v♦ゅ♦e♦N♦g♣へ♥A♣へ♣ク♣ウ♣は♣ト♣ィ♣ワ♣チ♣ス♥B
3430 DATA "♥u♣ア♣は♣ネ♣ぬ♣ヌ♣、♣セ♥I♦を♥(♦U♥(♣フ♦♣♦う♦お♥I♥I♥v
3440 DATA "♣、♣ャ♣ち♣そ♣そ♣そ♥E♥E♥E♦R♦s♥(♣ェえo♣は♣ネ♣ュ♣ネ♣チ♣ト♣オ♣ワ♣、♣」♣」♣」♥I♥I♥I
3450 DATA "いちか@♦R♦s♥(うョ♣へあ~ょ。♣ウ♣は♣ス♥B
3460 DATA "♣ヌ♣ア♣ウ♣ぬ♣ニ♣た♣ネ♣ュえわ♣オ♣「♣ア♣ヲ♣ェおト♣ア♣フ♣ト♣ュ♣の♥B
3470 DATA "♣に♣ュ♣つ♣チ♣ト♣ェ♣は♣ワ♣ィ♣ス♥A♣ア♣は♣ナ♦p♦Y♦R♦う♦Q♥(♦♠えE♣たおスくa♣ノ♣ネ♣の♣ナ♣ォ♣な♣、♥B
3480 DATA "おMおろ♣たきアえh♣ネ♦Q♥(♦♠♥E♦N♦え♦G♦C♦^♥(♣ノ♣ネ♣チ♣ト♣ュ♣セ♣ウ♣「♥E♥E♥E
```



《第３図》ブロックの3D化

用して，リストのメッセージ文が読めないようにしておきました。打ち込みにくいかもしれませんががまんしてくださいね。

では，今後のみなさんのがんばりを期待しつつ，さようなら。

FM音源おもしろセミナー

～オペレータってなあに？の巻～

川野　俊充

みなさん，明けましておめでとうございます。本年もどうぞよろしくね。

さて，前回は音の３大要素と倍音についての説明をしましたが，今回はその復習と実際にこれから使うＦＭ音源の構造について解説したいと思います。まだＦＭ音源そのものを扱うわけではありませんが，予備知識として必要なものなので，じっくりと読んでください。

それでは，はじまり～はじまり～。

前回の復習

音を視覚的にとらえると**第１図**のような波で表されることを学びました。この図は，正弦波（**注１**）と呼ばれる波で，時報に使われる「ポッポッポッポーン」という音もこの正弦波でした。

そして，この１オクターブ上の音が**第１図－②**，倍の音量の音が**第１図－③**のようになります（先月号では，これらの比率がちょっとわかりずらかったので，ここにもう一度載せました）。

それから前回は「音の３大要素」と「倍音」について説明しましたネ。思いだしてみましょう。

「音の３大要素」とは，

- **音程**
- **音量**
- **音色**

の三つでしたね。そして音程と音量はHz（ヘルツ）とdB（デシベル）という物理的な数値で表せますが，音色だけはそのような簡単な数値で表せないということも説明しました。

音色についても倍音（**注２**）の構成がそれを決定している，ということでしたネ。

さらに倍音が多くなると明るい，するどい音色になり，基音のみに近づくと地味な音色になっていきます。また，倍音が増えすぎると，しまいにはノイズになってしまうということでした。

どうです，みんな覚えていましたか？　これらはＦＭ音源を使うためには絶対に必要な知識なので，不安な人はもう一度前号を読み返してください。

ＦＭ音源の正体とはいかに？

さて，いよいよこのコーナーの本命，ＦＭ音源についての説明をしましょう。

ＦＭ音源のＦＭ（Frequency Moduration）とは周波数変調という意味があります。さまざまな波形（**注３**）をこの「周波数変調」によって生みだすわけです。

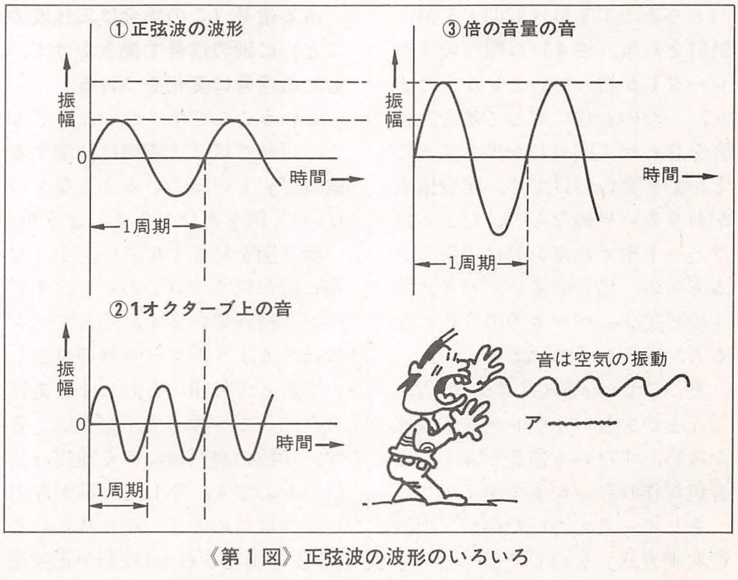
「周波数変調」という考えかたは少しむずかしいので，あまりピンとこないと思います。そこで，ＦＭ音源のシステムの説明をしながら，この「周波数変調」についても説明していきましょう。

オペレータよ，こんにちは

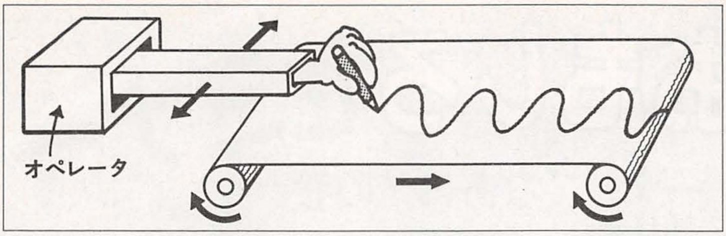
ＦＭ音源のシステムの中心になるものとして“オペレータ”と呼ばれるものがあります。で，これは何かというと，「正弦波発生装置」のことなのです。ほらほらなんとなく音色が作れそうな感じがしてきたでしょ！

ここでもう一度前回の内容を思いだしてください。音色というのは「正弦波」の合成によって作られるものでしたネ？

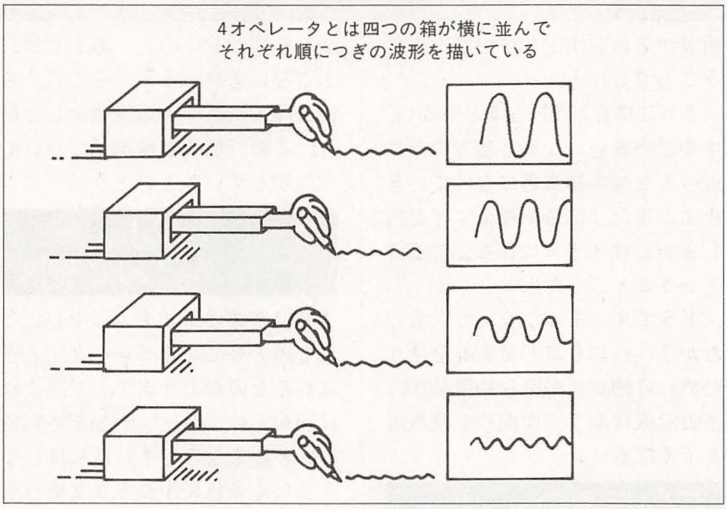
つまり，ここで無限個のオペレータを用意して音量や周波数を調節しながら基音と倍音を出力してやれば，いかなる音色でも再現できるというわけです。まあ，実際問題，そんなことは無理ですけど



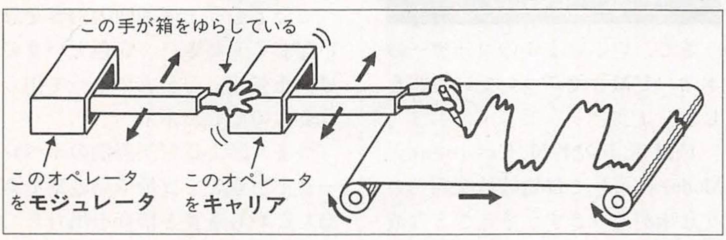
《第１図》正弦波の波形のいろいろ



《第２図》周波数変調の考えかた①



《第３図》４オペレータの場合



《第４図》周波数変調の考えかた②

ね。

これから私たちの使うＦＭ音源（とりあえずＹＭ−2203とＹＭ−2151を対象，**注４**）は四つのオペレータしか持っていません。つまり，一つの音色に対して基音，倍音を合わせて四つしか出力することができないわけです。倍音構成がわりあい単純なもの，たとえばフルートやオルガン等は再現できるものの，倍音の多い，バイオリンやピアノ，ベース等の音色になると，もうお手あげです。

そこでヤマハさんは考えました。なんとか少ないオペレータで複雑な波形，すなわち倍音を多く含む音色が作れないかと……。

そして，考えついたのが「周波数変調方式」なのです！

では，この「周波数変調」とはいったいなにかを説明します。

「ある信号（この場合は正弦波のこと）に別の信号で働きかけて，もとの信号に変化をつける」

ということです。う〜ん，でもこの説明では「洗濯機は洗濯する機械だ」といっているようなものなので，例をあげてみましょうか。

第２図を見てください。小さな箱に腕が取りつけてあって，手でペンを持っています。そしてペンに接するよう，ロール状の紙がしいてあって矢印の方向にまきあげられていると考えてください。そう，学校の理科室にある地震計に似たものです。そして，腕が左右に動きはじめると，紙に描かれる（つまり出力される）波形が正弦波になるように調節します。

もうわかりましたね，この箱がＦＭ音源のオペレータに相当するものなのです。つまり，オペレータが作動（腕を振る）すると，（紙の）スピーカからは正弦波が出力されるというわけです。

先程も書いたようにＦＭ音源には四つのオペレータがあります。普通にこのオペレータを使うと**第３図**のように四つの正弦波の合成音しか作れません。なにかオペレータに別のことをやらせることができないでしょうか？

第４図を見てください。前の図と同じ箱のオペレータですが今度はペンを持つかわりに，別のオペレータを持っています。そして，両方の手を動かすと…。

そう！　オペレータ自身では正弦波しか出力できなくても（ようするに腕を左右に振るだけしかできなくても）みごとに波形が変わるわけです!!（この場合，変調しているオペレータをモジュレータ，変調されているほうをキャリアと呼びます）。

これが変調の正体です（**注５**）。ヤマハさんもうまいことを考えたものですネ。しかもこのオペレータは四つあるので，さらに組み合わせて使うことができます。これでどんな波形でも生みだせるってなわけです。

モジュレータの役目

前回，「倍音の多い音色＝複雑な波形」ということを説明しました。ではこれを「手のオペレータ」でいえば，どのようなことなのでしょうか？

オペレータは出力の強弱しか調節することができません（つまり腕の振れ幅）。さらに腕を動かす方向も変えられません（つまり腕を左右に振って正弦波しか出力できない）。だからキャリアがどんなにがんばろうとも音量が変わるだけで出力はいつでも正弦波です。これは当然ですね。でも，これはキャリアについての場合であって，

《リスト1》X68000用「変調量が小〜大のときの音色の変化」のプログラム・リスト

```
10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
20 /*                                                              /*
30 /*          さんぷ゜る  ぷ゜る  ぷ゜る  ぷ゜ろぐ゛らむ              /*
40 /*                                                              /*
50 /*          へんちょうりょうの へんかによる ねいろへんか         /*
60 /*                                                              /*
70 /*      へんちょうりょうしょう  〜  へんちょうりょうだ゛い       /*
80 /*                                                              /*
90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char piano(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140       2,  0,  0, 15,  0, 20,  0,  1,  0,  0,  0,
150      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,piano)
190 for i=1 to 8 :m_alloc(i,100):m_assign(i,i):next
200 m_trk(1,"@70v15o4c1")
210 m_play()
```

モジュレータが腕の振りかたを変えたとき，キャリアから出力される波形はいったいどのようになるのでしょうか。

これは少し考えればわかると思います。腕を大きく振れば位相(いそう)が大きく動くので，出力される波形は複雑になり，動きをゆるめていくと，しだいに波形がおとなしくなって，モジュレータの動きが止まると正弦波になってしまいます。

つまり，モジュレータの出力の量（これをアウトプット・レベルと呼びます）が増(ふ)えれば増えるほど変調量は増えて，倍音の多い波形の複雑な音色になって，少なくなればそれだけ変調量は減(へ)って倍音の少ない音色になるのです。

リスト1，2としてこの変調量の変化による音色のちがいを示すプログラムを挙(あ)げておきますので，実際聞いてみてください。

さて，腕のオペレータにできることはもうないでしょうか？　そう，まだ腕を振る速さ（これはオペレータの出力する周波数に相当します）が残っていました。

キャリアの場合は腕の速さがそのまま耳に聞こえてくる音の周波数に対応しますが，モジュレータの場合はどうでしょうか。

ここでモジュレータの周波数がキャリアの周波数の2倍になっているときを考えてみましょう。アウトプット・レベルを変えたわけではないので，変調量が変わるわけではありません。でもモジュレータの腕が2倍の速さで動くことになるので，出力される波形はずいぶんと変わりそうです。でも「どのように？」と聞かれてもよくわからないというのが本音(ほんね)です。

じつはこの点がFM音源の弱点(じゃくてん)なのです。どのオペレータをどの周波数でどのような変調量で変調してやると，どんな音色になるのか？　これが直感的にわからないのです。これは腕のオペレータから紙に描かれる波の形の予想がつかないのと同じで，何度も何度も実験を重ねて自分でその感覚を身につけなければならないわけです。

この点が初心者に対して「FM音源はむずかしい」という印象(いんしょう)をうえつけてしまうことが多いようです。ですから，これだけは，ちょっと古典(こてん)的な言葉ですが，まさに“習(なら)うより慣(な)れろ”なのです。

さまざまな周波数と変調量の変化において，それがどのような音色に結びつくのか自分で確かめてみないといけません。もちろん，次回以後「こういう音色はこういうふうに」というやりかたなども解説しますが，最後までこれだけは忘れないでください。「FM音源は習(なら)うより慣(な)れろ」。逆に言えば実験さえ繰(く)り返せばFM音源は誰にでも使えるものなのです！

今回のまとめ

今回はいろいろとたくさんのことを学びました。つぎにまとめておきます。

- **単独(たんどく)のオペレータは正弦波を出力するということ**
- **変調という概念(がいねん)について**
- **オペレータの役目による名前のちがい（キャリアとモジュレータ）**

《リスト2》PC-88用「変調量が小〜大のときの音色の変化」のプログラム・リスト

```
10 ' ------------------------------
20 '
30 ' 88SR ヨウ サンプ゜ルプ゜ルプ゜ル  プ゜ログ゛ラム
40 '
50 ' ------------------------------
60 '
100 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
110  READ SAM%(Y,X)
120 NEXT:NEXT
130 '
140 DATA 60,0,0, 0,0,  0,0,0,0,0,0
150 DATA  2,0,0,15,0, 20,0,1,0,0,0
160 DATA 31,0,0,15,0,  0,0,1,0,0,0
170 DATA 31,0,0,15,0,127,0,1,0,0,0
180 DATA 31,0,0,15,0,127,0,1,0,0,0
190 '
200 CMD VOICE SAM%
210 CMD PLAY"O4V15C1
220 END
```

この3点が主に重要な部分ですが，とくに2番目の変調についての話は大事なので，次回までに必ず覚えてください。

さて，今回のセミナーはこれぐらいで終わりですが，もし「これがわかんないよ〜」という質問や「こういうことをやってほしーなー」という提案(ていあん)や意見などありましたら，どしどしとハガキを送ってください。ナイスなものであれば，どんどん載せていきたいと思います。

ではまた来月，バイ！

注1：別名サイン波。**第1図**に描かれているような波で，「ぽー」という味けない音色。

注2：ある音に対して整数倍の周波数の音のこと。ある音を基音と呼ぶ。

注3：これは音の3大要素のうちの音色に対応していて，複雑な波形になるほど明るい音色になっていく。

注4：この他にも2オペレータや6オペレータ・タイプのFM音源があって，数が増えれば音もよくなる。

注5：はっきり言ってこの腕のオペレータの“変調”は実際のそれとはかなりちがうが，わかりやすいし，事実上さしつかえないので今後もこの考えかたで説明を進めていく。

FM音源110番

by Yu-You

明けましておめでとうございます。Yu-Youです。

あ～カゼをひいてしまったようで，毎日毎日，「くしゅん」とか「ごほっごほっ」とか「ぐしぐし」な～んて言いながらあくせく働いています。

Q 最近X68000を買って音楽をはじめたのですが，ふと疑問に思ったことがあります。それは，YM-2151にはLFOの機能がついていると思うのですが，どうやって使ったらいいのですか？また，Yu-You先生のプログラムはどうしてLFOを使っていないのですか？

〔北海道札幌市・アチャ古沢・15才・L2〕

A う～ん，確かにX68000にはLFOの機能が入っています。それも88シリーズのようなソフトのLFOではなく，YM-2151自体の持つハードLFOという機能が。

LFOがYM-2151自体でかけられているとしたら，それをかけることによって，遅れたり，音符がずれたりすることは一切ありませんから，むしろ好都合のようにも思われます。が，そこには落とし穴があるのです。それは全8チャンネルを通して1種類のLFOしかかけられない，ということです。

YM-2151というFM音源はもともとヤマハが自社のシンセサイザー・キーボードに入れるために開発したと思われます。ということは，人間がキーボード上で一つのコード，またはメロディを演奏するわけですから，LFOなんてものは一つあれば足りると考えたわけですね。

今でこそシンセサイザーで当たり前となっているマルチLFO（全チャンネルに対して別々のLFOをかける）ですが，その当時にしてみれば，けっこうたいへんだったんでしょうね。

以上のような理由でYM-2151にはLFOが一つしかないわけです。

じつはボクがLFOを使いたがらない理由はそこにあるのです。

X68000のBASICの音色セット・コマンド，それによってセットするためのパラメータにはLFOをセットするためのスペースがあり，ユーザーはその中でのみLFOをセットすることができます。また，それらの音色というのは，全チャンネルに対してまったく別のものを個別に与えることができます。

ということは考えてみてください。自分は第1チャンネルにのみLFOを与えたいと思って，第1チャンネルで使う音色の中にLFOをセットしたとし，同時に他のチャンネルで使う全音色のLFOをカットしたとします。そんなときに，第1チャンネルの音色とその中のLFOをセットしても，その後に別のチャンネルでLFOをカットするように指定した別の音色をセットしようものなら，たちまちLFOは消えてしまいます。

つまり，一番後にセットした音色の中に入っているLFOのみが採用されることになり，自分の狙ったチャンネルに対してLFOをかけることなんてできなくなってしまうのです（**第1図，リスト1**）。

さて，つぎにLFOの使いかたの説明に入ります。

LFOにはつぎのような8種類のパラメータを基本として成り立っています。

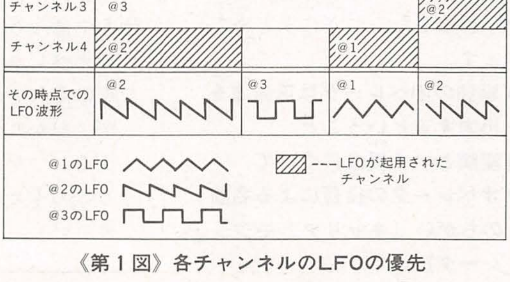
それぞれのパラメータについての説明に入る前に，重要なことを一つだけ話しておきましょう。

LFOは大きくわけて2種類あります。一つは音程にかかるLFO。つまり，音程（周波数：音の高さ）が周期的に変化するタイプのLFO。そしてもう一つが音量（ボリューム）が周期的にかかるLFO。

一般的には前者を多用しますが，吹奏用の楽器であるブラス系（トランペット，ホルン，チューバ，トロンボーン）やウインド・リード系（フルート，クラリネット，サキソフォン，バスーン，オーボエ）なんかを演奏するときには，後者の音量に対するLFOを使用します。

理由は，ブラス系やウインド・リード系は，音をだした後で人間が故意に音程をかえることがむずかしいため，それらの楽器の奏者は口からだす息の量によって音量を操作するからです。

では，それぞれのLFOパラメー



《第1図》各チャンネルのLFOの優先

《リスト1》サンプル・リスト

```
100 /*          list 1   for x68k
110 /*
120 dim str m(8)[256],N,T
130 dim char v(4,10),voi(4,10)
140 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,512):m_assign(i,i):next
150 /*
160 /*   AF  OM  WF SNC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
170 voi={ 4, 12,  2,  0,200,127,  0,  7,  0,  3,  0,
180 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME
190       0,  0,  0,  0,  0,127,  0,  0,  0,  0,  0,
200       0,  0,  0,  0,  0,127,  0,  0,  0,  0,  0,
210      31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
220      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
230 m_vset(1,voi)
240 /*
250 /*   AF  OM  WF SNC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
260 voi={ 0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
270 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME
280       0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
290       0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
300       0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
310       0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
320 m_vset(2,voi)
330 /*
340 /*
350 m(1)="@1t150v1518q8o4a1&a1&a1&a1   "
360 m(2)="       v1518q8o4r1@2r1@1r1@2r1"
370 for i=1 to 8
380   m_trk(i,m(i))
390 next
400 m_play()
```

WFの数値	波形	波形名
0		鋸歯状波(ノコギリ波)
1		矩形波
2		三角波
3		サンプル&ホールド波(ランダム波)

《第２図》WFの値とその波形

タの解説に入ります。

○**LFWF(WFとも書く)**…LFOの波形を決める。0～3で指定し，それぞれが**第２図**のような波形に対応する。一般的には2の三角波しか使わないものと思っても良い。

○**SYNC**…キーオン（音を鳴らす）するたびにLFO波形をリセットしてLFOをかけ直すか，LFOをかけっぱなしにするかを決定する（**第3図**）。数値は0か1で与え，0のときにはかけっぱなし，1のときには毎回リセットとなる。

○**SPEED**…LFOのスピードを決める。0～255の数値をとり，大きくなればなるほどLFOのスピードが速くなる。

○**PMD**…音程に対するLFOのかかり具合を決める。0～127で与えることができ，値が大きくなるとかかり具合も深くなる。

○**PMS**…音程に対するLFOのかかり具合を指定する。PMDより細かく調整できるため，通常PMDで大ざっぱに調整した後，PMSで微調整する。値は0～7

数値	Kon　Koff　Kon　Koff·Kon　Koff
0	
1	
Kon…キー・オン(音をならす) Koff…キー・オフ(音を止める)	

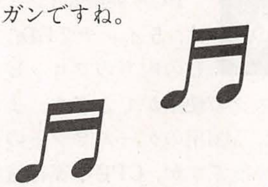
《第３図》SYNCの値とLFOの関係

○**AMD**…音量に対するLFOのかかり具合を指定する。0～127で指定でき，大きい値を与えれば与えるほど効果は大きい。

○**AMS**…音量に対するLFOの微調整用パラメータ。0～3で指定でき，大きな値を与えるほど深くかかる。

○**AMSE**…各オペレータごとに指定し，音量に対するLFOパラメータであるAMSとAMDをかけるかどうかを0か1で指定するためのスイッチである。

以上のようなコマンドを使用すると，LFOをかけることはできますが，1チャンネルに対して一つしか指定できないのは，どう考えてもガンですね。



ミュージック・プログラム・マスター大作戦　エキスパート編　《音源の位置》

今回のテーマは，音源の位置についてです。ここで注意してもらいたいのは，音源という言葉についてです。普通音源なんて言葉を使うと，FM音源とか，シンセサイザなんていったような言葉を想像しがちですが，ここで使う音源というのは，その言葉のとおり，音の源，つまり音を実際に発している物体を指します。

そのへんをカンちがいせずに読んでください。

仮に，ある物体が音をだしたとしたら…？

動物（人間も含む）の耳はとてもよくできていて，音をだした物体のおおよその位置を知る機能をもっています。たとえば道ばたでだれか人が歩いていたとし，その人の後ろで10円玉を落としたとします。おそらく歩いていた人は，後ろを振り向くでしょう。

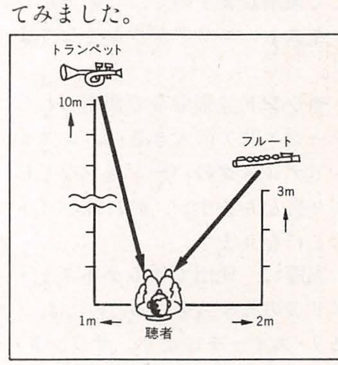
ということは，歩いていた人が後方でお金を落とす音が聞こえたということになりますね。

そこで今回やってみるのは，このような耳の機能を利用して，FM音源上で音の位置をシミュレートしてみようと思います。

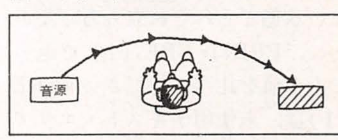
もしもこれが可能ならば，たとえばトランペットの音は左1m，前方10mの位置でとか，フルートの音は右2m，前方3mの位置でなどといったような遊び(…)もでき，また今後作られる音のリアリティも増すはずです(**第４図**)。なお，今回考えるのは，左右への距離です。

◎左右の位置

基本的に左右の位置は，2チャンネル使ってそれぞれのLR・ステレオ・パンポットを逆にセットし，その2チャンネルの音量のバランスを調整することで解決します。たとえば真中に音源があるならば，二つのチャンネルのボリュームを等しくすればいいし，右側に音源があるならばLチャンネルのボリュームを小さくすればよいのです。ためしにここでは音源が左から右へ移動しているのを想定してシミュレーション・プログラム（**リスト２**）と**第５図**を用意してみました。



《第４図》音源位置のシミュレート例



《第５回》左から右へ音源が移動する

《リスト２》第５図のシミュレート・サンプル・リスト

```
120 dim str m(8)[256],N,T
130 dim char v(4,9),voi(4,10)
140 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,512):m_assign(i,i):next
150 /*
160 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2
170 v=(  25,  2,  4,  6,  1, 38,  2,  1,  7,  0
180     , 21, 10,  6,  4,  2, 36,  1,  7,  3,  0
190     , 25,  4,  5,  5, 15, 32,  0,  3,  3,  0
200     , 22, 15,  4,  7,  1,  0,  1,  1,  0,  0,  2,  6)
210 /*
220 voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
230 voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
240 for x=0 to 3
250   for y=0 to 9
260     voi(x+1,y)=v(x,y)
270 next:next
280 m_vset(1,voi)
290 /*
300 m(1)="t150@118q8o3p2 rv0av1av2av3av4av5av6av7av8av9av10av11av12av13a aaaaaaaaaaaaa
310 m(2)="    @118q8c3p1 v13aaaaaaaaaaaaaaa v12av11av10av9av8av7av6av5av4av3av2av1av0ar
320 for i=1 to 8
330   m_trk(i,m(i))
340 next
350 m_play()
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q PC-9800シリーズ・サウンド・ボードを実装するとメモリの容量が減ってしまうのですか？

〔愛知県・**高橋昌平15才**〕

A N88日本語BASIC(86)において，サウンド拡張命令を使用する状態で立ち上げた場合には，I/Oファイル・バッファエリアをワークエリアとして使用しますので，この分だけテキスト・エリアが少なくなります。

サウンド拡張命令で使用されるワークエリアの大きさは，システム・ディスクのバージョンなどにより異なりますが，約1.7kバイトほどになります。

実際に，使用できるテキスト・エリアの大きさを知るためには，メモリ・スイッチにより，サウンド・ボードを使用する状態と，使用しない状態でそれぞれ立ちあげたあとに，PRINT FRE（1）で返ってくる値を比べてください（FRE（1）は，未使用テキスト・エリアの値を返す関数です）。

〔回答者：**へそ**〕

Q PC-8801MAには，カセット・インターフェースがついていませんが，オプションとして手に入れることはできますか。

〔岡山県笠岡市・**Yo-Yoh13才**〕

A PC-8801MAに，カセットを使用するためのインターフェースとしては，PC-8801-21（CMTインターフェースボード価格11,000円）があります。

ただし，本体のクロックは，4MHzのみの使用となります。

〔回答者：**猫**〕

Q ぼくは，PC-9801RAを買おうと思っています。そこで質問ですが，PC-9801RAは，2HDと2DDの両方を使用できますか？　また，VX，VMのゲームなどができますか？

〔北海道旭川市・**尾形一広17才**〕

A PC－9801RAシリーズは，5インチ2HD，2Dの両方のフロッピーディスクの使用ができます。また，VX，VM用のゲームソフトの利用は可能ですが，CPUの実行速度に依存するものや個々のパソコン本体が独自に持っているシステム情報を参照するソフトは，一部正常に動作しないものがありますので，詳細につきましては，ソフトウエアの発売元にご確認ください。

〔回答者：**へそ**〕

Q 「PC-KD863S」にファミコン，PC Engineなどのゲームマシンをつないで遊ぶことはできませんか？　周辺機器が必要なら名前と値段を教えてください。

〔名古屋市・**三村真一郎14才**〕

A PC-KD863Sは，アナログRGB（15ピン）入力専用です。ですから，TVゲームのRF出力では接続することはできません。ちなみに，PC-KD863SタイプのディスプレイにPC Engineゲーム機能を内蔵したディスプレイ，PC-KD863Gが現在発売されています。

〔回答者：**ちか**〕

Q 「PC-8801MKIIモデル30」に内蔵している「ディスク・ドライブ」は，取りだすことができますか？　もしできるのなら，それを「PC-8801MKIISRモデル10／20」に取り付け，ソフトを動かすことはできますか？

〔大阪府枚方市・**やっすん13才**〕

A PC-8800シリーズの内蔵ドライブは各機種専用となっていますのでPC-8801mkIIの内蔵ドライブは他の機種に取り付けることはできません。

PC-8801mkIISR model 10／20にフロッピーディスク・ドライブの増設を行なう場合，PC-8801mk II SR-FD1（価格55,000円）をご使用ください。

〔回答者：**サバ猫**〕

Q PC-8801mkIIに使うFM音源で，「サウンド・ボード」と「サウンド・ボードII」とは，どのようなちがいがあるのですか？

〔横浜市・**Rocky持田14才**〕

A PC-8801シリーズで使用することのできるFM音源ボードとしては，「サウンド・ボード」と「サウンド・ボードII」があります。「サウンド・ボード」は，PC－8801mkIISR以降の機種に搭載しましたFM音源と同等となります。また，「サウンド・ボードII」は，PC-8801M

A／FAに搭載しました，FM音源と同等の機能となります。各ボードの機能については，**第１表**を参考にしてください。

〔回答者：**日本猫**〕

Q　PC-88VAをPC-88VA２と同じ機能にすることができますか？　もしできるなら，いくらぐらいかかりますか。

〔大分県中津市・**永岡伴和16才**〕

A　PC-88VAをPC-88VA２／VA３とまったく同じ機能にすることはできません。しかし，PC－88VAに，サウンド・ボードⅡを内蔵して，バージョンアップ・ボード（PC-88VA-91）を拡張スロットに実装することで，PC-88VA２／VA３と同等の新日本語連文節変換機能などや同等のソフトウエア動作環境を実現することは可能です。

PC－88VAでは，PC－88VA－07（数値データ・プロセッサ）を使用することができません。

価格：PC-88VA-91

価格49,000円

PC-88VA-12

価格39,000円

〔回答者：**三毛猫**〕

Q　僕は今，PC-8801MAと日立のMB・6809-ベーシックマスターLⅢを持っています。

LⅢを買ったときにドットインパクト・プリンタHITACHI・MP・1040も買いました。

8801MAに，MP1040をつなげるんでしょうか……。もしつなげるのなら，つなげるために何を買えばいいでしょうか!!!　価格もできれば。それとアナログとデジタルのちがいもおしえて♡

〔北九州市・**鶴我総福？才**〕

A　PCシリーズのプリンタのインターフェースは，セントロニクス社のプリンタ仕様に準拠しています。したがいましてMP1040のインターフェースがセントロニクス社の仕様に準拠している場合，MAに添付

《第１表》「サウンド・ボード」と「サウンド・ボードⅡ」の比較

機　能	サウンド・ボード	サウンド・ボードⅡ
FM音源	３重和音(モノラル)	６重和音（ステレオ）
リズム音源	な　し	６重和音（ステレオ）
SSG音源	３重和音(モノラル)	３重和音（モノラル）
サンプリング機能	な　し	ADPCM方式 デジタル・サンプリング サンプリング周波数 ４kHz／８kHz／16kHz
型　番	PC-8801-11	PC-8801-23 (PC-8801/MK2/SR/TR/FR/MR) PC-8801-24 (FH／MH)
価　格	19,000円	39,000円

のケーブルで接続は可能と思われます(MP1040のインターフェースの仕様は，日立社に確認してください)。

しかし，接続はできましても，ＰＣシリーズと，MP1040の制御コードなどがちがう場合がありますので，正常印字ができない場合があります。

つぎにアナログとデジタルのちがいですが，アナログは赤・緑・青の一色ごとに，0～0.7Ｖなどの特定の範囲で，輝度の強弱をつけられますので，N-88BASICV2モードで512色中8色を表示できます。

また，“88シリーズ”にビデオアート・ボードを搭載し，ビデオアート・ボード対応ディスプレイをアナログRGBで接続しますと，65,536色を表示可能となります。

これに対し，デジタルは“０V”と“５V”で“０”と“１”を表現していますので，赤・緑・青の要素で８色の表示が可能です。

〔回答者：**三毛猫**〕

Q　僕は，“PC－8801FH”を持っています。ところが，キーボードとフロッピーディスクのまわりの部分に傷がついて変色してしまいました。新しいものを手に入れることはできないでしょうか。

〔福岡県福岡市・**伊藤康弘16才**〕

A　キーボードや本体のフロントカバーは別売しておりませんので，修理による対応となります。

費用や日数につきましては，NECのサービス・ステーションへ直接お問い合わせください。

〔回答者：**トラ猫**〕

Q　PC-9801シリーズでグラフィック画面を増やすにはどうしたらよいのですか。また4,096色を同時に発色させることができますか？

〔千葉県長生郡・**佐久間豊15才**〕

A　PC-9801シリーズのグラフィック画面数は，つぎのとおりになります。

●640×200：カラー，４ページ
●640×200：白黒，12ページ
※16色モード時，16ページ
●640×400：カラー，２ページ
●640×400：白黒，６ページ
※16色モード時，８ページ

なお，これ以上のグラフィック画面の数を増やすことはできません。また，各モードの設定は，SCREEN命令で行ないます。

２ページ目，３ページ目を使用するためには，SCREEN文のアクティブ・ページとディスプレイ・ページの指定によります。

アクティブ・ページとは，これからグラフィック命令（LINE，CIRCLEなど）を使用して書き込込む画面のことです。ディスプレイ・ページは，実際に画面に表示するページを指定するものです。なお，アクティブ・ページ，ディスプレイ・ページの指定値は，画面モードにより異なります。また，PC-9801シリーズで，4,096色以上を同時発色させることは，できません。

〔回答者：**へそ**〕

松　下

Q　A1MKIIのBASIC説明書をなくしてしまったのですが，どうすれば入手できますか。

〔東京都町田市・**今井　仁13才**〕

A　お近くのナショナル・ショップ店，または量販店にご注文ください。MSX2BASIC使用説明書は，品番DFQF2033Z，価格 2,000円で販売しております。

〔回答者：**いくら子**〕

Q　ぼくは，FS-A1Fのフロッピーを，まちがってフォーマットしてしまいました。

このフロッピーは入手できますか。できるなら品番と，値段をくわしく教えてください。

〔新潟県岩船郡・**金子秀之12才**〕

A　品番DFJN076Z，標準価格 6,000円で販売しております。お近くのナショナル・ショップ店か量販店にご注文ください。

〔回答者：**いくら子**〕

Q　『FS-A1F』で音楽作りをしているのですが，「PSG」では，あまりいい音がでないのでFM音源ユニットを買おうと思っているのですが，FM音源ユニットもいろいろあるので『FS-A1F』対応でいちばんいいFM音源ユニットの名前を教えてください。

〔東久留米市・**松尾二郎12才**〕

A　FMPAC（パナアミューズメント・カートリッジ），品番ＳＷ-Ｍ 004，標準価格 7,800円をお推めします。FM音源付きS-RAMカートリッジで，FM音源用拡張BASIC（MSX-MUSIC）が内蔵されています。

〔回答者：**いくら子**〕

Q　「FMPAC」で，@63に音色を作ろうと思って，音色設定のプログラムを作ったのですが，どのデータがどのようなパラメータを示しているかわかりません。

MSX-MUSICでの音色設定の方法を教えてください。

〔長野県上田市・**山浦由之15才**〕

A　FMPACを使っての音色データの自作には，FM音源とMSX-MUSICについての知識が必要です。詳しい内容については，㈱アスキーにお問い合わせください。☎03－486－7111(代)。

〔回答者：**いくら子**〕

Q　FS-PW1で，BASICで漢字を印字するにはどうしたらいいのですか。

また，プリンタ制御コードとは何ですか。

〔岩手県盛岡市・**大川智久12才**〕

A　つぎのプログラムを参考にしてください。

```
10LPRINTCHR$(27);"<"
20LPRINTCHR$(&H30);CHR$(&H21)
```

プログラムでは10行目でまず漢字出力モードに設定しています。20行目で出力したい漢字のコードを前後２ケタに分割して指定しています。プログラムを実行すると漢字の「亜」(&H3021)が出力されます。プリンタ制御コードとは10行目のような印字データ以外のデータ，すなわちプリンタに対して指令をだすコードのことで，直接プリンタをコントロールします。

〔回答者：**いくら子**〕

Q　FS-PW1は，BASICで作動すると聞いたのですが本当ですか？

〔新潟県岩船郡・**金子秀之12才**〕

A　はい，本当です。FS-PW1のインターフェースの内蔵ソフト切り換えスイッチを「切」にすれば，BASICで作動します。

〔回答者：**いくら子**〕

Q　「FS-RS500」のほかに，MSX2で使えるイメージスキャナはありませんか。あっ，それとＦ１ツールディスク上で使えるか教えてください。

〔秋田県大曲市・**佐々木康弘15才**〕

A　MSX2，MSX2＋でお使いいただけるイメージスキャナのインターフェース・カートリッジ(品番FS-IFA1)を12月に発売する予定です。これをスロットに接続すれば，イメージスキャナ（品番FW-RSU1W，標準価格24,800円）を使用できます。

また，同じインターフェースでハンディ・プリンタ（品番FW-PU1B，標準価格16,800円）もご使用いただけます。

〔回答者：**いくら子**〕

任天堂

Q　ファミリーベーシックのV2.0のカートリッジをなくしてしまいました。どうにか手に入れられる方法はありませんか。

〔兵庫県伊丹市・**後藤久雄13才**〕

A　価格7,000円＋送料240円でおわけしています。現金書留にて送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて任天堂まで注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q　ディスクカードのケースと保護ジャケットをなくしてしまったので入手方法と価格を教えてください。

〔埼玉県三郷市・**佐藤　傑15才**〕

A　カードケースは価格150円，保護ジャケットは価格50円でおわけできます。

送料は120円です。現金もしくは切手であなたの住所氏名を忘れずに書いて任天堂まで注文してください。〔回答者：**マリオ**〕

Q 任天堂ファミリーコンピュータでゲームをしていると，画面は映るのですがノイズがひどくて音声がでません。たぶん前にセガのアダプタを使っていたのが原因だと思うのですが，どうでしょうか？

〔福島県石川郡・**阿部義弘13才**〕

A ファミリーコンピュータの修理は任天堂まで，症状(しょうじょう)を書いて修理依頼してください。

ちょうど1年前に，誤ってちがうアダプタをつけてしまい，ファミコンがこわれてしまいましたというお便りをいただいたことがあります。繰り返しになりますが，ファミコンにファミコン用以外のアダプタを接続することは絶対にしないでください。大切な機械を壊(こわ)すことになりかねません。それからもう一つ，ファミコンを使ったあとはACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。ファミコンには電源スイッチがありますが，ACアダプタそのものにはスイッチがありませんから，わずかですが電気が流れ続けることになります。

機械にも休みをとらせてあげてください。それから省エネルギーにもなります。〔回答者：**マリオ**〕

Q エキスパンドコネクタのピンは何番がどういう役目をしているのか。配線のほうはどうなのか教えてください。(これを知らなくていっぺんこわしかけた)。また，イジェクタとコントローラの中のゴムの値段を教えてください。

〔新潟県三島郡・**西脇直樹14才**〕

A 以前，エキスパンドコネクタのピンとピンをつないだら作動しなくなったというお便りをいただいたことがありました。

エキスパンド　コネクタ（EXPAND CONNECTOR）のEXPANDとは「拡張する」とか「発展，成長する」という意味で拡張コネクタとも呼ばれています。エキスパンドコネクタはファミコンの機能を拡張しやすいようについているものです。この端子は中の回路に直結していますから，とくに電源を入れた状態では絶対にさわらないようにしてください。

それから，部品の値段についてですが，まず，イジェクタは白いプラスチックの部分(LとR)，金具，バネの価格は各100円で計400円，これに赤い屋根のような形をしたキートップの価格100円が加わると計500円になります。つぎに，コントローラの中のゴムは十字SWが価格200円，ABボタンSWは，価格150円です。プラスチックの十字ボタンは価格100円，ABボタンのキートップは，ABセット価格50円です。

〔回答者：**マリオ**〕

セ　ガ

Q セガから発売された新機種『メガ・ドライブ』には，RF端子はついていますか？　もしついていないのなら，RF端子出力のアダプタが付属でつくのですか。それとも別売されますか？

〔**銘苅弘之16才**〕

A メガ・ドライブにはRF端子はついておりません。しかし，現在市販されていませんが『RFユニット』をメガ・ドライブのAV端子に接続すれば，ビデオ入力のないテレビでも使えます。また，『RFユニット』はセガ・マスター・システムに付属しているRFユニットと同じですから，マスター・システムをお持ちの人は，新しく買う必要はありません。『RFユニット』をお求めになる場合は，お近くの販売店にご相談ください。

ビデオデッキとテレビのRF端子と接続してお使いの人は，ビデオデッキのビデオ入力端子に，メガ・ドライブのビデオ・ケーブルを接続すればアダプタは必要ありません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q セガ『メガ・ドライブ』に内蔵されているFM音は，マスター・システムのFM音源と同じものですか。また，3-Dシステムはついているのですか。

〔**川口康仁16才**〕

A メガ・ドライブはマスター・システムの上位機種というよりは，まったく新しい機種として開発されましたので，その構造は大きくちがっております。このためFM音源も別のシステムになりました。マスター・システムではモノラルでしたが，メガ・ドライブではステレオ出力が可能なように設計されております。

3－Dシステムは内蔵されておりませんが，メガ・ドライブ用のソフトが発売されるときに『3－Dアダプタ』が発売される予定です。時期はまだ未定です。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q メガ・ドライブにフル・キーボードを接続して，BASICでFM音源やPCMを操作できますか？　また，メインメモリは何kバイトですか？

〔**角村哲也14才**〕

A メガ・ドライブ用キーボードの開発は終っておりますが，発売時期についてはまだ未定です。このキーボードもプログラミング言語用より，アプリケーション・ソフトと言われる，すぐに役立つソフトの入力用に使われるほうが主になると思います。BASIC言語を希望されているようですが，メガ・ドライブ用BASICの発売は現在のところ予定されておりません。各社からでている16ビット・パソコンの場合と同様に，一般のかたが簡単に使えるソフト開発が主流になります。

したがいまして，BASICでのFM

音源やPCMの操作については，まだお答えできません。メガ・ドライブに内蔵しているメモリは，メイン・メモリは，68000用64kバイトZ80用8kバイト。拡張すれば4メガ・バイトまで可能です。VRAMは64kバイトです。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q メガ・ドライブのフロッピーディスクは2DDですか2HDですか？ フロッピーディスクのゲームはできますか？ その価格は？ キーボードの性能と価格を教えてください。メガ・ドライブのソフト販売を予定している会社があるそうですが教えてください。

〔**赤井田好司？才**〕

A メガ・ドライブに使われるFDD（フロッピーディスク・ドライブ）は2インチのビデオ・フロッピーディスクです。これは，電子スチルカメラに使われているのと同じタイプのもので，2DDとか2HDという区別はありません。FDのソフトはゲームだけでなくゲーム以外のソフトもだす計画をしておりますが時期や価格はまだ未定です。

キーボードについては角村君の質問でお答えしましたとおり，仕様や価格は今後の発表を待ってください。

外部のソフト会社については，近いうちに広告や宣伝物で発表されると思いますので，それまでお待ちください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q オリジナル・ジョイスティックを作りたいのですが，メガ・ドライブのパッドのピン配列をおしえてください。また，AVコネクタのピン配列はマークIIIと同じですか。

メガ・ドライブは『PC-KD854』のような15ピン・コネクタのディスプレイに接続できますか。

〔**田中大輔17才・高須政志14才**〕

A コネクタ関係の質問がありましたので，合わせてお答えいたします。メガ・ドライブのジョイパッドは新しい設計がなされているのでピン配列だけお知らせしても自作はできません。ジョイスティック部品やボタン部品の交換以外はしないほうがよいでしょう。

AV出力コネクタのピン配列はマークIIIやマスター・システムと同じです。RGB出力は21ピンのディスプレイでなければ接続できませんので，『PC-KD854』のような15ピンのディスプレイには接続できません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q セガのゲーム・ミュージックの楽譜を入手したいのですが，どうすればよいのでしょうか。

〔**辻本　？才**〕

A セガのゲーム・ミュージックの楽譜はまだ発売されておりません。現在入手できる楽譜は，このベーマガに掲載されたものだけです。バックナンバーを捜して利用してください。

1986年：7月号　ファンタジーゾーン／9月号　カルテット／12月号　エンデューロレーサー

1987年：1月号　アウトラン(passing Breeze)／2月号　アウトラン(Splash Wave)／3月号　アウトラン(Magical Sound Shower)／7月号　スーパーハングオン(Winning Run)／8月号　スーパーハングオン(Outride A Crisis)／9月号　スーパーハングオン(Sprinter)

1988年：2月号　アフターバーナー(City 202)／4月号　アフターバーナー(Super Strips)/10月号　ギャラクシーフォース(Beyond The Galaxy)

〔回答者：**セガ三千夫**〕

シャープ(MZ)

Q MZ-1500に接続するデータ・レコーダの製品名，価格について教えてください。

〔栃木県鹿沼市・**鈴木慎也14才**〕

A MZ-1500用には，つぎのデータ・レコーダを直接接続することができますのでご紹介致します。

- 商品名：データ・レコーダ
- 機種名：MZ-IT03
- 標準価格：12,000円
- 発売元：シャープ株式会社

〔回答者：**ペガサス**〕

Q MZ-2500で使えるアセンブラを教えてください。

〔群馬県太田市・**栗原文寿15才**〕

A MZ-2500用で使えるアセンブラには，次のものが発売されていますのでご紹介致します。

①商品名：Small-C／Small-Macパッケージ 標準価格：12,000円
発売元：コムパック

②商品名：DK Assembler Plus Tool
標準価格：50,000円
発売元：マイクロソフトウエアアソシエイツ

上記のソフトウエアを動作させるためには，つぎのソフトウエアが必要となります。

- 商品名：PERSONAL CP/M
- 機種名：MZ-6Z001
- 標準価格：16,800円

〔回答者：**ペガサス**〕

Q MZ-1D22のフィルタを割ってしまったのですが，フィルタだけ入手できないでしょうか？

〔神奈川県・**金子智裕18才**〕

A MZ-1D22のフィルタについては，シャープエンジニアリング㈱で部品として購入することができます。

〔回答者：**ペガサス**〕

シャープ(ポケコン)

Q PC-1450を持っています。先日，PC-1245用のプログラムをインプットして実行してみたのですが，うまくいきません。プログラムを見たところつぎの機械語サブルーチンのところでいきづまっているみ

たいなのです。

どうか解決法を教えてください。

〔兵庫県豊岡市・**坂本昌史16才**〕

A PC-1450とPC-1245ではメモリ構成がまったく異なり，システム・サブルーチンのENTRY(エントリー)アドレスもちがってきます。

したがって今回の場合も，PC-1245用のシステム・サブルーチンのENTRYアドレスをPC-1450用のものに変更してやる必要があります。

例(たと)えば，お問い合わせいただいているうちの11E0Hですが，これは表示の点灯を可能にするためのPC-1245でのシステム・サブルーチンのENTRYアドレスです。したがってPC-1450では，05A0Hに変更する必要があります。また，同様にF800Hは，7000Hなどに変更します。

ここでは，一部についてしか説明できませんが，これらの内容について解説した本〝ポケット・コンピュータ機械語マニュアル（定価2,500円：工業社刊)〞が全国の有名書店などで販売されており，参考にしていただけるのではないかと考えます。一度ご覧ください。

〔回答者：**Akiko**〕

Q 先日，友人よりPC-1417Gを譲(ゆず)り受けましたが，マニュアルがありません。マニュアルのみでも手に入りますか？

〔愛知県名古屋市・**石井　亮18才**〕

A PC-1417Gのマニュアルをはじめ，各ポケコンのマニュアルなど，は当社のサービス（シャープシステムサービス）で取り扱っておりますので，詳細につきましてはそちらのほうへお問い合わせください。なお，参考までに名古屋地区のサービス会社の住所などについて掲載しておきます。

シャープシステムサービス（株）名古屋支店

〒454 愛知県名古屋市中川区山王3-5-5 ☎052-332-2671

〔回答者：**Akiko**〕

シャープ(X1)

Q ぼくは，『X1G model 30』のBASIC『CZ-8FB01 V2.0』を持っています。BASIC『CZ-8FB01 V1.0』がほしいのですがBASICだけ買えますか？

〔大阪府大阪市・**山本正蔵13才**〕

A X1G model30に付属のディスクBASICには『CZ-8FB01 V2.0』のほかに『CZ-8FB01 V1.0』とカセットBASIC『CZ-8CB01 V1.0』の，全部で三つのBASICがはじめから入っており，標準では『CZ-8FB01 V2.0』のBASICが起動するようになっています。

ですから『CZ-8FB01 V1.0』を別に購入していただく必要はありませんが，つぎのような手順でバックアップ・ディスクを作成してからでないとご使用いただけません。

①ディスクBASIC『CZ-8FB01 V2.0』を起動します。
※NEWONは4以上で実行してください。

②バックアップ作成用に用意したフロッピーディスク（フォーマットしたもの）をドライブ1に入れて，
RUN〝0：Disk Sysgen. Uty〞⏎と入力します。

③Disk Sysgenユーティリティが起動したら，画面表示に従いながら『CZ-8FB01 V1.0』をドライブ1のフロッピーディスクに作成します。

④ドライブ0のディスクBASIC中のつぎの2ファイルをドライブ1のディスクへコピーします。

●〝Start up. Bas〞
BASICのプログラムなので，LOAD→SAVEでコピーできます。

●〝Start up. Dat〞
〝Format & Copy. Uty〞の〝Copy Asc file〞でアスキー・ファイル・コピーをします。

ドライブ1のディスクをドライブ0に入れ換え，リセットすれば『CZ-8FB01 V1.0』が起動します。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1G model30』で『X1 turbo』シリーズ専用のゲームソフトを使用できるのでしょうか。

〔北海道札幌市・**田中秦桜13才**〕

A 『X1turboシリーズ』専用として発売されているゲームソフトは，『X1turbo』シリーズの機能（例(たと)えばグラフィック表示能力）がないと起動できないようプログラミングされています。

残念ながらX1Gでは使用できません。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turboZ』のおまけのグラフィック・ツールで描いた絵を，プリンタで印字したいのですが，それができるプリンタはどんなものがあるんですか（カラーで）？

〔栃木県宇都宮市・**古橋康宏13才**〕

A 『X1turboZ』にはX1turboZシリーズの持つ強力なグラフィック機能（4,096色表示／画像取り込みなど）を，簡単な操作で活用するためのグラフィック・ツール『Z's STAFF-Z』が付属しています。対応プリンタのうち，カラー印字が可能な機種を**第2表**で紹介します。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第2表》カラー印字が可能な機種

機　種　名	プリンタ設定
CZ-8PC1, CZ-8PC2, CZ-8PC3, MZ-1P17（シャープ）	CZ8PC1(COL)
PC-PR201CL/HC/T, PC-PR101T, PC-PR406, NP-310/510(NEC)	PC-PR系(COL)
NM-9900(NEC)	NM系(COL)
IO-700/720（シャープ）	IO-700系

美しい年賀ハガキを作ってコンテストに参加しよう

プリントゴッコ＋パソコン／ワープロCGテクニック紹介

多田　太郎

カラーの折込みページを見ていただいたでしょうか。プリントゴッコ方式のCG(コンピュータ・グラフィック)で，さっそくステキな年賀状を創ってみましょう。

機材はそろいましたか？

①プリントゴッコ

②パソコンかワープロ

③プリンタ(カラーの必要なし)

この三つはどうしても必要なものです。

今回は，プリントゴッコの中から，高画質バージョンの『PG−10』(価格14,800円）を使うことにしました。この『PG−10』は，印刷に使うプリントゴッコ・マスター（原紙）のスクリーンがたいへん細かく，小さな文字や模様までクッキリと印刷することができる大きな特徴があります。画面やプリンタの印字のドットが細かいと鮮明に見えるのと同じ原理です。

パソコンかワープロはみなさんが持っているものを使ってください。注意しなければならないのは，プリンタです。パソコンやワープロに描いたものの大きさと，プリンタに打出したときのサイズがちがう場合があるからです。今回は年賀状のサイズですから，あらかじめテストをしておき，寸法を調べておきましょう。

まずは絵を描こう

どんな年賀状のデザインにするかはみなさんの腕の見せどころです。毎月ベーマガの表紙をコンピュータ・グラフィックで描いている，斉藤先生のやりかたを参考までにご紹介すると，まず，紙にラフなスケッチをします。めんどくさいから，直接パソコンで描いてしまおうという人もいるかもしれませんが，プロですら，まずスケッチをして構想を練ってから，制作にかかるということをお忘れなく！

そのときに，だいたいどんな色を使うのかもきめておくとよいでしょう。

パソコンを持っていて，グラフィック用のソフトを持っている人は，おおいに利用しましょう。また，紙に書いた図形や写真を取りこめるイメージ・スキャナがあれば，仕事はどんどんはかどります。

グラフィック・ソフトのない人は，プログラムを組んだりする必要があります。パソコンに画面コピーの機能があれば，画面上でエディットしていけばよいでしょう。

パソコンの機能が低かったり，プログラムが得意でない人は，文字や数字などキャラクタだけを利用する工夫をしてみましょう。ワープロの場合は，ユーザー定義文字などを活用してみてください。

とにかく創意と工夫が決め手となります。

版の数をきめよう

とりあえずグラフィックや文字を入れたものが完成したら，さきほども注意したように実際にプリンタで打出したもののサイズが目的の寸法になっているかを確認しましょう。ハガキの大きさのワクを画面に書いてしまっておくのもよい方法です。

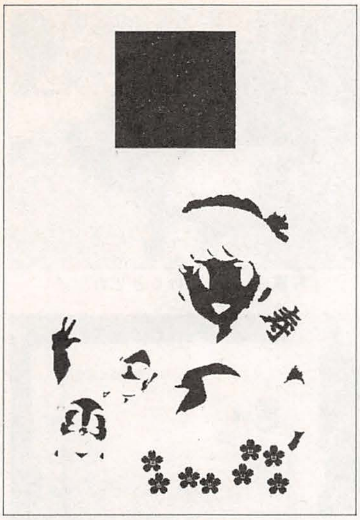
できあがったものをよく見て，もし修正があればこの段階でなおしておきましょう。つぎは大切な仕事が待っています。それは色の決定です。せっかくプリントゴッコを使うのですから，きれいなカラーをふんだんに用いた作品にしたいですね。

プリントゴッコでは，インクをプリントゴッコ・マスターに乗せて印刷します。となりあわせた模様を別々の色で印刷しようとしても，色がまじりあってしまう可能性もあります。色数をむやみやたらに増やしても，結果はきたならしいものになってしまうこともあるのです。

それをさけるためのテクニックが版を何枚か使う方法です。できあがった作品にどんな色をつけるかを決定したら，ちがう色どうしが，なるべくとなりあわせにならないように，分解してしまうのです。文章で説明するよりも



《写真１》印刷に必要なものはすべてそろっているＰＧ－10



《写真２》顔色や手の部分の版

写真で見てもらったほうが早いでしょう（写真２～５）。

印刷原稿を作る

色を決定し，版もいくつかにわける方針がきまったら，版として必要なぶんだけ残してプリント・アウトさせます。グラフィック用のソフトを使っていればもとの絵はセーブしておいて不要な部分を消して版ごとにプリント・アウトしてやればOK。

そんなシャレたことはできないよという場合は，とにかく版の数だけプリント・アウトしてあとはカットしたり修正液で消してしまえばいいのです。

絵だけで版を作ってしまうと，しあがりの位置がわからなくなってしまいますから，リンカクがわかるように四隅には，線を残しておいたほうがよいでしょう。この部分にインクがこないようにすればジャマにはなりません。

それぞれの版をプリント・アウトしたら，印刷原稿として使えるように，チェックをします。カスレそうなところや，ベタぬり部分は，『理想ペン』を使うと確実です。

さて，いよいよ製版！といきたいところですが，プリンタのインクは，かならずしも印刷用の原稿としては適当でない場合もあります。

いったんコピーをとってから，さらに『理想ペン』で修正を加えればかんぺきです（写真６）。コピーをとるときは，なるべく濃度を薄くすると，きれいにできます。

いよいよ，待ちに待った印刷の作業にかかります。原稿をもう一度チェックしておきましょう。



《写真３》着物などの版

製版はピカッ！でOK

印刷するときに使われる版を作る作業を製版といいます。プリントゴッコ・マスターと版原稿をセットし（写真７），プリントゴッコランプ（フラッシュ・ライト）を取付けて（写真８）圧板を強く押すと（写真９）ピカッ！と光って絵の部分のスクリーンがインクを染みとおすようになり，製版は完了します。

この作業を版の数だけくりかえして製版が終了ということになります。

インクを調合する

つぎは，インクを作ります。インクは基本色がありますが，まぜあわせることもできますから，自由に色を作ることもできます。好きな色を作りましょう（写真10）。



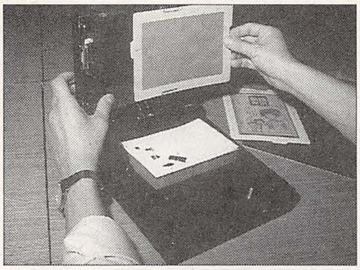
《写真４》オビや羽子板の版



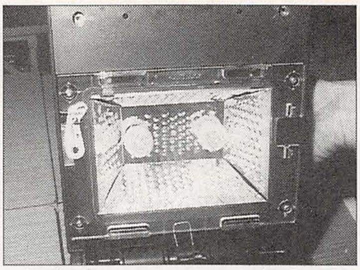
《写真５》毛や文字の版を加えた完成版



《写真６》完成した版をハガキサイズに切り，修正を加える



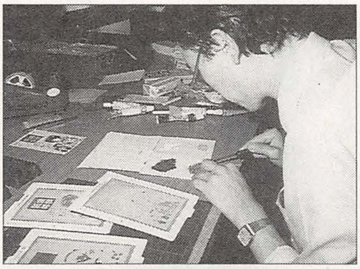
《写真７》製版だ。マスターをセット



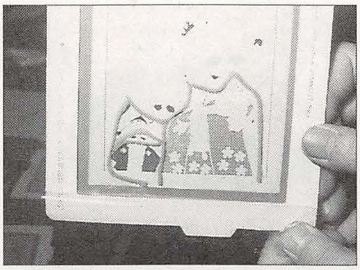
《写真８》フラッシュ・ランプをセット



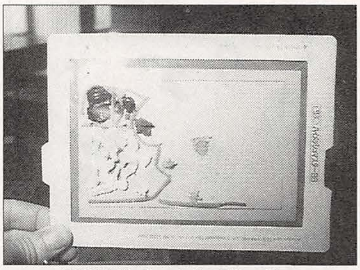
《写真９》押しつけるとピカッ！



《写真10》インクを調合する



《写真11》インクブロッキングをはる



《写真12》インクを盛りつける

好みの色をだすのは，経験と勘がものをいいます。自分自身のセンスをフルに使ってインクを調合しましょう。

このインクをプリントゴッコ・マスターの上に乗せ，印刷をしていくことになるわけですが，インクの境界線(きょうかいせん)には『インクブロッキング』と呼ばれるものをはりつけると，色の混じりを防ぐことができます(写真11，12)。

なお，インクを盛るときに，原稿をくっつけておいたほうが，やりやすいでしょう。

いよいよ印刷だ

待ちに待った印刷です。PG-10のプリントゴッコ・マスターは何と約10,000回もの印刷に耐える能力を持っていますから，本番のハガキに印刷する前に，試し刷りをやってみましょう。待

何枚かの版を重ねて印刷する場合は印刷のズレに気をつけなければなりません。紙を置く位置などを微妙(びみょう)に調整しながら，ベスト・コンディションをさがしだしましょう。

重ねて刷るときには，前に刷ったインクがかわいていないと困ります。PG-10には，印刷したカードを立てておける便利な専用のカードラックが付属していますから，かわくまで，床にひろげっぱなしにするようなメンドウはありません。

便利といえば，プリント台にハガキを20枚まとめてセットできるハガキガイドが付いていますし，何枚印刷したかをかぞえるカウンターや印刷のときの適正な圧力を知らせるブザーまでついています。

私も以前からプリントゴッコを愛用してきましたが，最新のPG-10を使ってみて，性能だけでなく，実に細かい配慮がなされており，とても使いやすくなったことを感じました。

プリントゴッコのシリーズには，オプションも多く，金や銀のインクや，浮出し用のパウダー，布にも印刷できるセットなどいろいろなものが用意されています。

読者のみなさんもこの機会にプリントゴッコを手にいれて，パソコンの利用幅をグーンと広げてみませんか。

作品大募集

① パソコンかワープロを使い，ハガキサイズのＣＧを製作してください。直接プリンタで出力したものも作品として認めますが，できるだけ「プリントゴッコ」を活用した美しく，カラフルなものをお願いします。

② イメージ・スキャナ，グラフィック用のツールソフト，プリンタなどの関連機器，ソフトは自由に使ってください。

③ 印刷インクやテクニックは自由に使ってください。

④ 応募作品には，使用した機器，ソフト，製作工程（どうやって作ったか），プログラムをセーブしたもの（可能な場合），自分の住所・氏名・年令・職業（学年）などを書いたものを同封して，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部『ＣＧコンテスト』の係まで送ってください。

応募作品は返却できませんので，あらかじめ控えておいてください。

⑤作品のテーマ

今回は，年賀状というテーマにしぼります。

⑥締切り

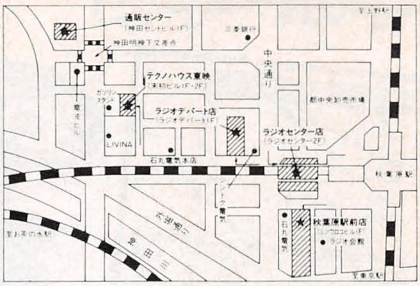
1989年１月14日。１月７日発売の２月号で中間発表。２月８日発売の３月号で最終発表と賞品の発表をいたします。



《写真13》思わず熱中してしまう！印刷中のようす

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 年末セール実施中 信頼の東映無線 年内無休

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

回　数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊟9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-9801U2 限定超特価¥85,000

PC-9801CV21 限定超特価¥~~284,000~~

PC-286L-STD-N 限定超特価

PC-KD863G PC-9801LV21好評発売中!

PC-286LE-STD-N好評発売中!

注番B01-01
PC-9801U2
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥383,780➡ 65%OFF ¥135,000

注番B01-02
PC-8801FE
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥208,800➡ 32%OFF ¥145,000

注番B01-03
PC-8801MA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥277,800➡ 40%OFF ¥168,000

注番B01-04
PC-8801MA
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、PCエンジン搭載)
¥336,000➡ 30%OFF ¥235,000

注番B01-05
PC-8801MA2
+PC-KD854N(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
¥252,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-06
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-07
PC-9801UX21
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ 30%OFF ¥329,000

注番B01-08
PC-9801UV11
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥445,580➡ 30%OFF ¥310,000

注番B01-09
PC-9801RX2
+CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
+PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥782,800➡ 31%OFF ¥544,000

注番B01-10
PC-9801RA2
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥887,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-11
PC-9801VM21
+CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
¥474,800➡ 37%OFF ¥298,000

注番B01-12
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可モノクロリボン10個サービス)
¥443,580➡ 35%OFF ¥288,000

注番B01-13
PC-286VE-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ ??%OFF ¥~~298,000~~

注番B01-14
PC-286VE-STD
+CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
+VP-135EXPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、プッシュトラクタ付)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥486,800➡ 31%OFF ¥336,000

注番B01-15
PC-286L-STD-N(エプソン、ラップトップ、3.5"2FDD、白液晶)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥442,800➡ 31%OFF ¥298,000

富士通

FMR-30FD +FMR30KB101 限定超特価 ¥99,800

FMR-30BX +FMR30KB101 限定超特価 ¥188,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ¥213,000



FMR-30FD

注番B01-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF ¥~~130,000~~

注番B01-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-18
FM77AV40SX
+FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-19
FMR-50FD(5"2FDD+20MBHDD)
+FMR60KB101(富士通、JISキーボード)
+FMDPC431(富士通、14型カラーディスプレイ)
+MS-DOS
+一太郎
+FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+FMPR-353T2(富士通、トラクタユニット)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥737,800➡ ??%OFF ¥~~448,000~~

フロッピーディスク

各種ドライブ有(緑電子 他)

注番B01-20
PC LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ 30%OFF ¥31,000

注番B01-21
GD-33MF MAX
(クロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-22
PC LINE 5SH(磁気研究所、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,800➡ 30%OFF ¥35,000

注番B01-23
PC LINE 5DH(磁気研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥89,000➡ 37%OFF ¥57,000

注番B01-24
GD-50M1LV
(グロリア、5"シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV用)
¥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-25
GD-55MF MAX
(クロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-26
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B01-27
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B01-28
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B01-29
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B01-30
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B01-31
FTC-12GTS-A1:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-32
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-33
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンMSXII対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B01-34
CMT-147H:サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、4050文字、チルトスタンド付
¥84,800➡ ??%OFF ¥~~59,800~~

注番B01-35
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥163,000➡ 51%OFF ¥79,800
Ⓑ PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒、PC用)¥298,000➡ ??%OFF ¥~~208,000~~
Ⓒ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kバイトプリンタバッファ内蔵、漢字100字/秒)……¥94,800➡ 37%OFF ¥59,800
Ⓓ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80字/秒)……¥83,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ FMPR353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)……¥138,000➡ ??%OFF ¥~~89,800~~
Ⓕ VP-135EXPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、トラクタ付、PC用)……¥102,000➡ ??%OFF ¥~~89,800~~
Ⓖ AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用、モノクロリボン10個サービス)……¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ AP-800PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、B4印字可)……¥97,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、ロール紙ホルダー・カラーリボン3個・プリンターケーブル付、PC/FM用)……¥81,800➡ 57%OFF ¥34,800
Ⓙ AR-2410ASF(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、オートシートフィーダ・細ゴシック付、ハガキ印字可)……¥144,000➡ ??%OFF ¥~~68,000~~
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、カットシートフィーダ付、ハガキ印字可、PC用)¥185,000➡ ??%OFF ¥~~99,800~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ付、ハガキ印字可、PC・MSXII両モード対応)……¥104,800➡ ??%OFF ¥~~55,000~~

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル……¥128,500➡ ??%OFF ¥~~98,000~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、10MB+10MB可、85msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥98,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ HD404HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/Fケーブル付)¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ CA-40LG(キャラベル、40MBハードディスク、20MB可、35msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ WORD Bank-Pen(エプソン、ハンディ・ワープロ、毛筆書体・48ドット熱転写漢字プリンター内蔵)……¥~~24,800~~
Ⓕ WORD BANK NOTE(エプソン、ワープロ)……¥69,800➡ 43%OFF ¥39,800
Ⓖ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ ??%OFF ¥~~34,800~~
Ⓘ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 40%OFF ¥14,800
Ⓙ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用)……¥~~49,800~~
Ⓚ HS7R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点可、PC用)……¥~~39,800~~
Ⓛ パソコンデスク(610W×855H×660Dmm)……¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700
Ⓜ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
Ⓝ FM-1(FM音源ボード、PC-9801-26K同等品)……¥22,000➡ 33%OFF ¥14,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
- ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
- テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

年末・年始《一年間のご愛顧に応えて》



全店 当る!当る!'89

¥50,000以上お買上の方に

その場で抽選!

1等 液晶カラーテレビ 20台

2等 シャープ 電子手帳 30コ

3等 オリジナルテレフォンカード 1000枚

The専門店 ラジ館1号店 リフレッシュ&プロショップ

新装オープニングセール実施中!

32bit・OS2のことなら

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RA2 RA5



先進機能をフル装備した次世代のマルチタスクオペレーティングシステム
日本語MS OS/2 (Ver1.0) 発売中!

システム1

PC-9801RA2……¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ)……¥ 84,800
PC-PR101TL2(熱転写カラー漢字プリンタ)……¥ 83,800
一太郎 Ver3(日本話ワープロ) ¥ 58,000
合計定価 ¥724,600
シスペック特価
¥9,640×36回 ㈱¥45,000×6回

システム2

PC-9081RA2……¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ)……¥ 84,800
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンタ)……¥245,000
MC-20EX(20MBハードディスク) ¥128,000
合計定価 ¥955,800
シスペック特価
¥9,290×48回 ㈱¥40,000×8回

NEC PC-98シリーズ

セット	機種	価格	クレジット例
Aセット	PC-9801RX2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥6,240×36回 ㈱¥30,000×6回
Bセット	PC-9801UX21+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥5,900×36回 ㈱¥25,000×6回
Cセット	PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥6,270×48回 ㈱なし
Dセット	PC-9801LV21 (定価¥345,000)	シスペック特価	¥6,390×48回 ㈱なし
Eセット	PC-9801CV21 (定価¥355,000)	シスペック特価	¥4,600×36回 ㈱¥25,000×6回

NEC PC-88シリーズ

セット	機種	価格	クレジット例
Aセット	PC-8801FE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥6,500×24回 ㈱なし
Bセット	PC-8801MA2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥6,230×36回 ㈱なし
Cセット	PC-88VA2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	特価¥268,000	¥7,290×24回 ㈱¥30,000×4回

〈特選ラップトップ〉エプソン PC-286LSN 定価¥348,000
特価¥255,000 クレジット例 ¥8,000×36回 ㈱なし

SHARP X1シリーズ

セット	機種	価格	クレジット例
Aセット	X1G(CZ-822C+CZ-820D)	特価~~¥79,800~~	¥3,580×24回 ㈱なし

特選セット

セット	機種	価格	クレジット例
Cセット	CZ-880C+CZ-880D+CZ-8PC3	特価¥212,000	¥6,700×36回 ㈱なし
Dセット	CZ-880C+CZ-880Dのみの方は	特価¥168,000	¥7,700×24回 ㈱なし

SHARP X68000シリーズ

X68000 ACE HD

セット	機種	価格	クレジット例
Aセット	CZ-611C+CZ-601D (合計定価¥519,600)	シスペック特価	¥4,980×60回 ㈱¥18,000×10回
Bセット	CZ-601C+CZ-601D (合計定価¥439,600)	シスペック特価	¥5,090×48回 ㈱¥18,000×8回
Cセット	CZ-601C+CZ-601D+20MB HDD (合計定価¥564,600)	シスペック特価	¥5,380×60回 ㈱¥20,000×10回

エプソン PC-286シリーズ

セット	機種	価格	クレジット例
Aセット	PC-286VE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥5,430×36回 ㈱¥20,000×6回
Bセット	PC-286U+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)	シスペック特価	¥4,470×60回 ㈱なし
Cセット	PC-286VE+CU-14AD(シャープカラーモニタDP.31)+PC-PR101TL2……	特価¥336,500	¥6,490×36回 ㈱¥25,000×6回

シスペック株式会社

年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店 257-6338
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店 257-6345
ラジカンコーヨー店 255-6504

名古屋
名古屋1号店 052-263-1629
名古屋2号店 052-241-0921

社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

案ずるより買うが易し。

あれこれ迷っている人、すぐウェーブ・アイへTELして下さい。



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



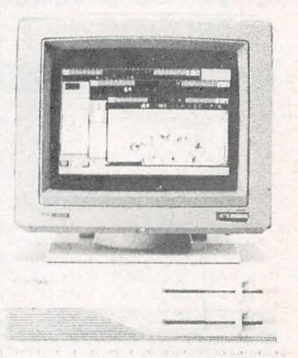
Let's call Wave eye

3つの新世代ユーザー環境を提案

パーソナル32ビット PC-9801RAシリーズ

新登場

32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。



PC-9801RA2

次世代ユーザー環境への対応を考えた高感度マシン。

プラン101 98RA2純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付)	84,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	623,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

プラン102 98RA2超お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
定価合計	873,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価559,800円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス33,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
9,800円×72回	ボーナス　なし

プラン103 98RA2本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA2	498,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
VP-1000PC(136桁、漢字プリンター)	154,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872U(マウス)	10,000円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	976,700円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス37,800円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
11,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA5

40Mバイトハードディスクを内蔵。新世代マシン。

プラン104 98RA5お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	924,500円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス41,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
11,700円×72回	ボーナス　なし

プラン105 98RA5本格ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター)	298,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,331,400円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
22,000円×36回	ボーナス47,600円×6回
18,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
16,700円×72回	ボーナス　なし

新登場



確かな実績と
豊富なソフト資産を継承。
あらゆるオフィス業務を
手堅くこなす

実力派16ビット

PC-9801VM11

プラン113　98VM11純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801VM11	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	435,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン114　98VM11ミュージックPROセット　TELにて

品目	価格
PC-9801VM11	328,000円
CU-14ED(0.39ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ミュージくん(音楽作成ツール)	98,000円
MA-12AV(防磁タイプ外部スピーカ)	29,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ミュージくんデータ曲集 3巻	10,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	596,100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン115　98VM11お買得ワープロセット

品目	価格
PC-9801VM11	328,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	591,380円

クリーニングディスクサービス

特価389,800円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21



最先端のビジネスを
高速化する
コンパクト16ビット。

プラン116　98UX21純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	460,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン117　98UX21本格ワープロセット

品目	価格
PC-9801UX21	348,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	598,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

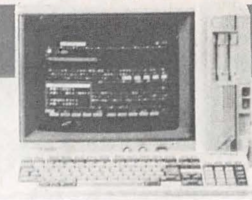
特価398,000円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

PC-9801UV11



A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。

プラン118　98UV11純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	387,600円

クリーニングディスク・マウスパットサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン119　98UV11ワープロセット

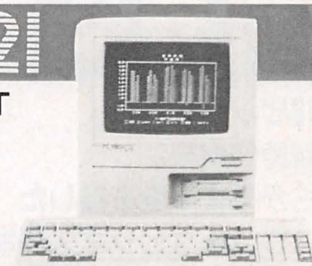
品目	価格
PC-9801UV11	265,000円
CU-14BD(4050文字、カラーCRT)	69,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
遊・名人(新世代ビジュアルワープロ)	34,000円
ブランクディスケット2枚サービス	
定価合計	443,100円

クリーニングディスクサービス

特価299,800円

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

PC-9801CV21



多彩な機能とカラーCRT
ディスプレイを一体化。
ひとりひとりの
ディスクの上で
ビジネスパワーを発揮。

プラン120　CV21基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801CV21(10インチカラーディスプレイ内蔵)	355,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	378,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

PC-9801LV21



約6,000種のソフトと
階調表示可能な
バックライト付液晶
ディスプレイで本格ビジネス
ユースに対応するラップトップ。

プラン121　LV21ワープロセット　TELにて

品目	価格
PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
テラ三世(ワープロソフト)	32,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	474,300円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス28,900円×4回
6,500円×36回	ボーナス22,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン122　LV21通信セット　TELにて

品目	価格
PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
MD2400B(2400bps、MNP class4)オムロン	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	23,000円
定価合計	445,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし



お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-286X・VE



新登場

さらに、高速・大容量に対応した。

プラン123　286VE基本セット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	415,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス20,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン124　286VE本格ワープロセット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
AP-800PC(80桁48ドット熱転写漢字カラープリンター)	99,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
PC286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	627,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

プラン125　286VE超お買得ワープロセット

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	650,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価425,000円

9,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン126　286VEお買得ビジネスセット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-1000PC(136桁、漢字プリンター)	154,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
15インチ連続用紙５００枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	746,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン127　'286X基本セット　TELにて

PC-286X-STD	438,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、回転台付)	118,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	588,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

PC-286U



3.5インチFDD、PC-98Uシリーズとのソフト互換機、個人で楽しむ魅力です。

プラン128　286U超お買得基本セット　30%引

PC-286U-STD	248,000円
CU-14ED(0.39ミリアナログCRT)	79,800円
ブランクデイスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	350,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

PC-286L



コンパクトボディに本格機能を搭載した機動型互換機。

プラン129　286Lお買得基本セット　35%引

PC-286L-STD-N	348,000円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	445,300円

クリーニングディスクサービス

特価289,800円

9,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

プラン130　286Lお買得ワープロセット　33%引

PC-286L-STD-N	348,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
PS286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	521,780円

クリーニングディスクサービス

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,600円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ Plus & SE

人の思考を妨げない使い易さ、育ちの良さが親しみやすい、マックメインメモリも2MBに。



プラン131　マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

マッキントッシュプラス 2MB 漢字	398,000円
アップル3.5ドライブ(800KB 外部FD)	76,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	660,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン132　マッキントッシュSEバンドルセット　TELにて

マッキントッシュ SE 2MB 漢字 FD	598,000円
アップルキーボード(J)	30,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
エクセル 1.06(J)	98,000円
日本語スーパーペイント	39,800円
イージーワード・イージーブックバンドルセット	98,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	1,049,800円

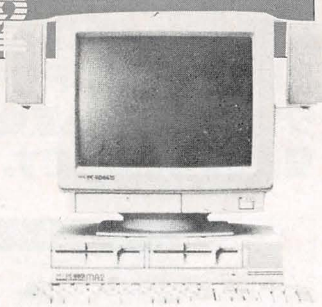
クリーニングディスケット・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス47,500円×6回
14,000円×48回	ボーナス36,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス40,700円×10回
14,500円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MA2

新登場



ザッツ・
デジタル・
エンターテーナー

プラン133　88MA2純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	309,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス28,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,100円×48回	ボーナス　なし

プラン134　88MA2本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
PI(ワープロソフト)	40,000円
PC-8872U(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	440,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン135　88MA2多機能セット　TELにて

品名	価格
PC-8801MA2	168,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(80桁、48ドット熱転写カラー漢字プリンター)	99,800円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872U(マウス)	9,800円
COMSTAR1212AT(1200bpsモデム)	21,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	471,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

PC-8801MA



鮮明なサウンドを実現する
ステレオ12音源搭載。

プラン136　88MA超お買得基本セット　47%引

品名	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ラストハルマゲドン(RPG)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	318,600円

クリーニングディスクサービス

特価169,800円

月額	ボーナス
7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
4,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン137　88MAお買得ワープロセット　45%引

品名	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラーart(ワープロソフト・アート機能付)	30,000円
プリンターケーブル	4,500円
MK-MOUS(マウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ラストハルマゲドン(RPG)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	461,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価249,800円

月額	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス29,900円×3回
8,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス　なし

プラン138　88MA本格オーディオビジュアルセット　TELにて

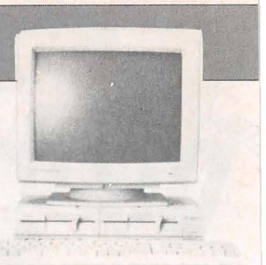
品名	価格
PC-8801MA	168,000円
PC-KD863S	118,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
PC-8801-17(65536色表示可能、スーパーインポーズ機能)	49,800円
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	15,000円
ミュージアムサウンドボードII(音楽作成ツール)	12,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	469,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

PC-8801FE



パソコンを自在に操る。
子供達に必要なのは、
そんな能力です。

新登場

プラン139　88FE純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-8801FE	129,000円
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵CRT)	138,000円
PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク)	16,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	300,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン140　88FEお買得ワープロセット　37%引

品名	価格
PC-8801FE	129,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付)	84,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872U(マウス)	9,800円
PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク)	16,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	391,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価245,000円

月額	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,800円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

PC-88VA2・3

プラン141　88VA2純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	439,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン142　88VA2お買得ビジネスセット　34%引

品名	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT)	99,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	589,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,000円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

プラン143　88VA2ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツールPI)	28,000円
PI(ワープロソフト、図形編集)	40,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ)	39,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	653,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
8,000円×72回	ボーナス　なし

プラン144　88VA3純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	539,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス　なし

プラン145　88VA3ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツール)	28,000円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ)	39,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	757,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし



ありがとう 70000人

IPLは8月20日ついに70001人目のお客様を迎えました。

さらに安心の進行形 IPL

70,000人もの人々が体感した安心感。
――信頼のIPLワンタッチワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

こんなにかかる修理費用

プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。

目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(¥9,800)をPC-98シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。

初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

比べてほしいから、ご紹介します。
さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。

まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円へアップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスも1年後1万円。3年後3万円、また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長72回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。

追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●THANKS70000人フェア!! お買得感をじっくり比べて下さい。

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00~PM8:00 水曜定休日

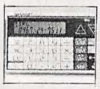
本　社　0467-24-7511

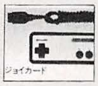
大　阪　06-311-2736

銀　座　03-541-3058	青　山　03-470-0061	札　幌　011-621-1444
仙　台　022-266-0531	広　島　082-293-7881	福　岡　092-481-2644

商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)	0467-24-1154	ご注文お問合せ	0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)	0467-24-0453	タイムリーボックス(ホットな新製品ニュースをお知らせします。)	0467-24-0941
FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)	0467-24-0561	下取りホットライン	0467-24-2040

CHANCE







1 期間中、システムでお買い上げの方、先着200名様に、**電話帳電卓**をプレゼント。(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

2 期間中、デスク(SA-600)をお買上げの方全員に、A-300(**原稿用スタンド**¥8,000)をプレゼント。

3 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方にCZ-8NJ1(**ジョイカード**)をプレゼント。

4 期間中、富士通AV40EXを本体、モニタープリンターのセットでお買上げの方全員に、**チルト台**(¥5,800)、**トラクタユニット**(¥12,000)、**ケーブル**(¥10,000)をプレゼント

5 期間中、富士通FMR50LTとプリンターをセットでお買上げの方全員に**日本語MS-DOS®V3.1**(¥18,000)をプレゼント

6 期間中、エプソン286VEシリーズをお買上げの方全員に**ダストカバー**(PC-286DC)プレゼント

7 期間中、エプソン286LEシリーズをお買上げの方全員に**キャリングケース**PC-286LCC(¥10,000)をプレゼント

8 期間中、エプソンHG-3000,800をお買上げの方全員に**毛筆ワープロ**(エプソン)をプレゼント

9 期間中、エプソンAP-800(シャープ用)をお買上げの方全員に**ケーブル**(¥8,800)得々パックをプレゼント

10 期間中、エプソン286VEシリーズをお買上げの方全員に**マウス**(286MS¥9,800)をプレゼント

11 期間中、エプソンAP-550シリーズをお買上げの方全員に、**得々パック**をプレゼント

12 期間中、エプソンVP-4800をお買上げの方全員に**フイルムリボン**プレゼント

13 期間中、エプソンGT-1000をお買上げの方全員に**RS-232Cケーブル**(¥7,500)をプレゼント

14 期間中SHARP超高解像度ディスプレイCU-14CDをお買上げの方全員に**チルト台**¥5,800をプレゼント

15 期間中、セットでお買上げのご希望の方に**モデム**(SR-30¥19,800)をプレゼント

超低金利………　組合せ自由　全国無料配送

※今回掲載の製品は、12月8日より1月8日までの期間に限らせていただきます。

◆全国無料配達◆

NEC PC-8801FE

アクセス No.B00101

価格¥263,400 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2D2FDD)	¥129,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
ラストハルマゲドン	¥ 9,800
イースII	¥ 7,800
スーパー大戦略	¥ 8,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥263,400

¥1,700 ×42回 ボーナス2.0万×7回

月々	ボーナス
¥ 3,600×30回	ボーナス 2.0万×5回
¥ 3,800×24回	ボーナス 2.75万×4回
¥ 3,700×60回	ボーナス なし

組み合せ自由

アクセス No.B0103

価格¥318,000 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2FDD)	¥129,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアンユーティリティー(ユーティリティディスクVol.1)	¥ 3,800
ソーサリアン(追加シナリオVOL.2)	¥ 3,800
イースII	¥ 7,800
3 Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥318,000

¥1,200 ×60回 ボーナス2.0万×10回

月々	ボーナス
¥ 2,800×42回	ボーナス 2.0万×7回
¥ 3,700×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 3,800×30回	ボーナス 2.75万×5回
¥ 4,800×24回	ボーナス 3.25万×4回

(¥)月々わずか1000円

アクセス No.B0102

価格¥292,400 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-TV353(15"リモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	¥110,000
ラストハルマゲドン	¥ 9,800
ソーサリアン	¥ 9,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥292,400

¥1,400 ×54回 ボーナス2.0万×9回

月々	ボーナス
¥ 2,500×42回	ボーナス 2.0万×7回
¥ 4,300×60回	ボーナス なし
¥ 3,800×30回	ボーナス 2.45万×5回

◆日曜・祭日指定配達◆

NEC PC-8801 MA2

アクセス No.B0104

価格¥405,600 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-8872(マウス)	¥ 9,800
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥ 40,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
得々パックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーインクリボンカートリッジ+A4用紙200枚)	¥ 0
電帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥405,600

¥1,000 ×72回 ボーナス2.69万×12回

月々	ボーナス
¥ 3,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 3,800×42回	ボーナス 2.85万×7回
¥ 4,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 7,800×24回	ボーナス 3.83万×4回

アクセス No.B0105

価格¥357,400 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863S(150.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-8801-25(サウンドボードII)	¥ 39,800
パーソナルミュージシャンPC88(サウンドボードIIの機能をフルに生かす音楽ソフト)	¥ 12,000
ソーサリアン	¥ 9,800
ラストハルマゲドン	¥ 9,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付き。ひとりひとりしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥357,400

¥1,500 ×60回 ボーナス2.5万×10回

月々	ボーナス
¥ 3,000×42回	ボーナス 2.8万×7回
¥ 3,800×36回	ボーナス 2.94万×6回
¥ 4,800×30回	ボーナス 3.38万×5回
¥ 8,000×24回	ボーナス 2.85万×4回

8ヶ月先からOK お支払い

'89年8月からスタートOK

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場/テレビ朝日土曜ワイド劇場。又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

安心の3倍保証

NEC PC-88 VA2

アクセス。No.B0106

価格¥613,600 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥ 30,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)	¥ 28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)	¥ 36,000
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥ 0
ケーブル	¥ 0
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
得々パックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーインクリボンカートリッジ+A4用紙200枚)	¥ 0
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
IPL感謝福袋(ゲーム2本、お楽しみに)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付き。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥613,600

¥2,900 ×72回 ボーナス2.98万×12回

月々	ボーナス
¥ 4,500×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 5,000×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥ 7,800×42回	ボーナス 2.75万×7回
¥ 9,800×36回	ボーナス 2.55万×6回

夏のボーナス一括
システムはお手元へ

◆初期不良交換期間1ケ月◆

アクセス No.B0108

価格¥436,000 ➡ IPL超特価

品目	価格
PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台15"カラー)	¥138,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥436,000

¥2,000 ×72回 ボーナス2.1万×12回

月々	ボーナス
¥ 2,100×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥ 3,800×42回	ボーナス 2.95万×7回
¥ 4,900×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 2.68万×4回

組み合せ自由

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

Dec.8〜Jan.8

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

NEC PC-9801 UX21

アクセス **No.B0130**

価格¥630,000 ➡ **IPL超特価**

品目	価格
PC-9801UX21(処理速度、大幅に向上、CPUに80286+V30)	¥348,000
CU-14CD(超高解像度.31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(前後左右角度調節自由チルト台)	プレゼント
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	¥ 58,000
Tecnote専用紙付(100種類のリフイルフォーム。パソコンをシステム手帳に。)	¥ 35,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタ ハガキB4縦可)	¥ 69,800
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
3M ブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	¥ 24,500
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥ 0
#724(SR-30用(PC98、88、286))	¥ 0
IPL キーボードレッスン(正いしキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付き。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥630,000

¥2,700×72回 ボーナス3.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 5,000×60回	ボーナス 2.3万×10回
¥ 7,100×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.42万×6回
¥20,000×24回	ボーナス 5.0万×4回
¥ 7,700×72回	ボーナス なし

NEC PC-88 VA2

アクセス **No.B0107**

価格¥657,400 ➡ **IPL超特価**

品目	価格
PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥ 39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)	¥ 28,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
PC-88VA-12(サウンドボードII)	¥ 39,000
パーソナルミュージックPC88(サウンドボードIIの機能をフルに生かす音楽ソフト)	¥ 12,000
PS88-VA105-HMW(ミュージックツール、マウスで楽譜作成、サウンド機能フル演奏)	¥ 28,000
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥ 0
ケーブル	¥ 0
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
IPL感謝福袋(ゲーム2本、お楽しみに)	¥ 1,000
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付き。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥657,400

¥3,000×72回 ボーナス3.34万×12回

月額	ボーナス
¥ 4,800×72回	ボーナス 2.28万×12回
¥ 5,800×54回	ボーナス 3.1万×9回
¥ 7,800×42回	ボーナス 3.48万×7回
¥10,000×36回	ボーナス 3.23万×6回

ボーナス支払いもステップアップOK

スタート年のボーナスは0円
1年後1万円、3年後2万円と、
あなた自身のフリープラン。

IPL
実績から実戦・X68初の通信教育制度

アクセス **No.B0112**

価格¥494,800 ➡ **IPL超特価**

品目	価格
CZ-601C(CPU6800、2Mバイト、65536同時発色)	¥319,800
CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
源平討魔伝	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント!)	¥ 0
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥494,800

¥2,000×72回 ボーナス2.64万×12回

月額	ボーナス
¥ 3,800×54回	ボーナス 2.65万×9回
¥ 5,000×42回	ボーナス 3.1万×7回
¥ 6,600×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×30回	ボーナス 2.28万×5回

COLLEGE CREDIT

カレッジクレジット

● 大学生の方や新社会の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

SHARP X-68000

アクセス **No.B0113**

価格¥604,600 ➡ **IPL超特価**

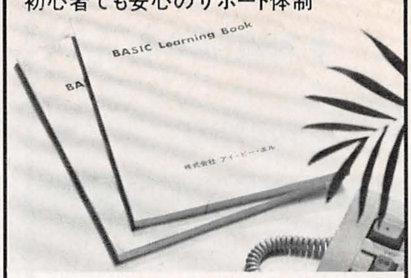
品目	価格
CZ-601C(CPU68000、2Mバイト、65536同時発色)	¥319,800
CZ-611D(.31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!	¥ 5,800
CZ-221HS)(NEW PrintShop様々なカードを自由に作成)	¥ 19,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
CZ-232AS(熱血高校ドッチボール部)	¥ 7,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
源平討魔伝	¥ 7,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	¥ 0
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥604,600

¥3,100×72回 ボーナス3.0万×12回

月額	ボーナス
¥ 4,700×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 5,000×54回	ボーナス 3.18万×9回
¥ 8,000×42回	ボーナス 2.8万×7回
¥ 9,800×36回	ボーナス 2.8万×6回

初心者でも安心のサポート体制



アクセス **No.B0117**

価格¥665,000 ➡ **IPL超特価**

品目	価格
CZ-611C(20MHDD搭、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-603D(超高解像度0.31ドット14チルド台付)	¥ 84,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
Z'sSTAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥ 58,000
CZ-221HS(NEW PrintShop様々なカードなどを自由に作成)	¥ 19,800
AP-550PC(漢字80字/秒24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)	¥ 69,800
得々パックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーインクリボンカートリッヂ+A4用紙200枚)	¥ 0
シャーププリンタケーブル	プレゼント
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	¥ 0
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(ILP保証書付き)	¥ 0

標準価格¥665,000

¥3,000×72回 ボーナス3.67万×12回

月額	ボーナス
¥ 5,000×72回	ボーナス 2.47万×12回
¥ 7,000×54回	ボーナス 2.8万×9回
¥ 8,100×42回	ボーナス 3.8万×7回
¥10,000×36回	ボーナス 3.82万×6回

LEVEL UP

下取りもご相談下さい

アクセス **No.B0115**

価格¥677,400 ➡ **IPL超特価**

品目	価格
CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(.31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
ザ,リターン,オブ,イシター	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント!)	¥ 0
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥677,400

¥3,000×72回 ボーナス3.92万×12回

月額	ボーナス
¥ 4,800×72回	ボーナス 2.85万×12回
¥ 7,200×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥ 10,100×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 8,800×36回	ボーナス 5.0万×6回

IPL FORUM
ひとりひとりをしっかりフォロー
IPL PROSHOP SERVICE

超低金利 ……… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、12月8日より1月8日までの期間に限らせていただきます。

アクセス No.B0114

価格¥546,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
CZ-6TU(TV用チューナー)	¥ 35,800
ラストハルマゲドン	¥ 9,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント)	¥ 0
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付, ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥546,800

¥2,800×72回 ボーナス2.53万×12回

月々	ボーナス
¥ 4,800×54回	ボーナス 2.5万×9回
¥ 4,800×42回	ボーナス 3.8万×7回
¥ 7,600×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 10,100×30回	ボーナス 3.0万×5回

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B0118

価格¥1,010,270 ➡ IPL超特価

品名	価格
CZ-611C(20MHDD搭載, 65536色発色, FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(.31ミリ, アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在, 調節OK!)	¥ 5,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥ 39,800
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き■)	¥188,000
CZ-6BN1(スキャナ用パラレルボード)	¥ 29,800
CZ-6BC1(I/Oスロットに装置パソコンからFAX送受信A4B4GIII)	¥ 79,800
AP-800(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥ 97,800
シャーププリンターケーブル(#8226)	プレゼント中!
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
A4カット紙(100枚)	¥ 470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュールメモOK電卓機能付)	¥ 0
X68通信講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き, 解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥1,010,270

¥5,300×72回 ボーナス5.0万×2回

月々	ボーナス
¥ 8,600×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥10,300×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥10,800×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥16,000×36回	ボーナス 5.0万×6回

アクセス No.B0116

価格¥715,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
CZ-611C(20MHDD搭載, 65536色発色, FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(.31ミリ, アナログ3モードオートスキャン	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在, 調節OK!)	¥ 5,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥ 39,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥ 17,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
源平討魔伝	¥ 7,800
こはく色の遺言	¥ 9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント!)	¥ 0
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥715,600

¥3,100×72回 ボーナス4.0万×12回

月々	ボーナス
¥ 5,000×72回	ボーナス 2.83万×12回
¥ 7,500×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥10,000×36回	ボーナス 44,500万×6回
¥ 6,300×60回	ボーナス 3.0万×10回

NEC PC-9801 RX2

アクセス No.B0124

価格¥701,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RX2(12/10MH?, 80286V30, 1MB5"FDD*2)	¥398,000
CU-14CD(超高解像度.31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
TF-14ED(前後左右角度調節自由チルト台)	プレゼント
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	¥ 58,000
Tecnote専用紙付(100種類のリフィルフォーム。パソコンとシステム手帳に)	¥ 35,000
VP-135PC(抜群のコストパフォーマンス, プルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19,800)	¥ 0
ケーブル	¥ 5,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥701,800

¥2,800×72回 ボーナス3.5万×12回

月々	ボーナス
¥ 5,000×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 5,000×54回	ボーナス 3.62万×9回
¥ 7,500×42回	ボーナス 3.7万×7回
¥10,000×36回	ボーナス 3.3万×6回

業界初! 夏 冬 金利3%

ボーナス2回払い

アクセス No.B0125

価格¥634,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RX2(12/10MHz, 80286V30, 1MB5"FDD*2)	¥398,000
CU-14CD(人気の超高解像度!0.31ミリ, カラーCRTケーブル付き)	¥ 84,800
TF-14ED(前後左右角度調節自由チルト台)	プレゼント
ユーカラart Ver.2(文書, 作図, 通信機能強化(MS-DOSが必要))	¥ 40,000
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥ 0
AP550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
得々パックプレゼント(下書き用マルチタイムリボン, カラーリボン, A4用紙200枚)	¥ 0
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
IPLキーボードレッスン(正ししキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥634,800

¥3,000×72回 ボーナス 3.0万×12回

月々	ボーナス
¥ 5,000×66回	ボーナス 2.25万×11回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 2.55万×6回
¥ 8,000×72回	ボーナス なし

8 お支払い ケ月先からOK

'89年8月からスタートOK

比較!! さらに差がついたお支払い

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION

IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル

鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部

AM10:00▶PM8:00

水曜日定休

NEC PC-9801 RA2

アクセス No.B0120

価格¥743,200 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14CD(人気の超高速解像度!0.31ミリカラーCRTケーブル付き)	¥ 84,800
TF-14ED(前後左右角度自由14CD用)	プレゼント
一太郎 Ver,3(ワープロソフト)	¥ 58,000
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきB4縦可)	¥ 99,800
APCRP2(リボンパック(金2本, 銀1本)年賀状, クリスマスカード等!)	¥ 2,600
得々リボンパックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーインクリボンカートリッジ)	¥ 0
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK電卓機能付200枚)	¥ 0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥743,200

¥3,000×72回 ボーナス3.8万×12回

月々	ボーナス
¥ 5,000×72回	ボーナス 2.6万×12回
¥ 7,000×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥ 8,100×42回	ボーナス 4.0万×7回
¥ 8,400×36回	ボーナス 5.0万×6回

こんなにかかる修理費用

プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

アクセス No.B0122

価格¥1,095,900 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-TV451N(超高解像度, 0.31ドット, ビデオボード対応/角度自由自在チルト付)	¥158,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver,3(ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画案内書に威力)	¥ 44,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10.000
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡, 網掛け白黒反転ゴシック, ハガキ可)	¥145,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
ペーパー15インチ(500枚)	¥ 2,100
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥ 0
ケーブル	¥ 0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は, プログラミング上達に格段の差が出ます)	¥ 0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥ 0
初期期不良期間の交換システム!	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥1,095,900

¥5,300×72回 ボーナス5.0万×12回

月々	ボーナス
¥ 8,200×72回	ボーナス 3.3万×12回
¥10,300×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥10,000×60回	ボーナス なし
¥16,500×36回	ボーナス 5.0万×6回

日曜・祭日・指定日配送OK!

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

NEC PC-9801UV II

アクセス No.B0109

価格¥598,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	¥110,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)	¥29,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	¥99,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはが～B4縦可)	¥69,800
得々パックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーカートリッジリボン+A4用紙200枚)	¥0
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます。)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心のの3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥598,600

¥2,800×72回 ボーナス2.95万×12回

月額	ボーナス
¥5,000×72回	ボーナス 1.62万×12回
¥4,900×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥7,500×42回	ボーナス 2.8万×7回
¥10,000×30回	ボーナス 3.92万×5回
¥9,300×36回	ボーナス 3.0万×6回

(¥) 月々わずか1000円

8ヶ月先からOK お支払い

'89年8月からスタートOK

アクセス No.B0111

価格¥590,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
信長の野望全国版	¥9,800
イースII	¥7,800
ワールドゴルフII	¥7,800
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	¥58,000
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等!)	¥2.600
得々パックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーインクリボンカードリッジ+A4用紙200枚)	¥0
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	¥0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥590,600

¥2,600×72回 ボーナス3.0万×12回

月額	ボーナス
¥5,000×72回	ボーナス 1.5万×12回
¥5,000×54回	ボーナス 2.8万×9回
¥6,900×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥8,500×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥6,900×84回	ボーナス なし

組み合せ自由

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B0121

価格¥958,260 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥84,800
TF-14ED(前後左右角度調節自由チルト台)	プレゼント
一太郎 Ver,3(ワープロソフト)	¥58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求)	¥58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥79,800
RS-232Cケーブル	プレゼント
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
PC-PR201TH(高速カラー縮少4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)	¥145,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
B4カット紙(100枚)	¥660
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥0
ケーブル	¥0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます。)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥958,260

¥3,600×72回 ボーナス5.0万×12回

月額	ボーナス
¥5,900×72回	ボーナス 3.6万×12回
¥8,600×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥10,000×60回	ボーナス 2.26万×10回
¥21,400×36回	ボーナス なし



EPSON PC-286VE STD

アクセス No.B0136

価格¥674,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286VE-STD(CPU80286, 12MHz、5"2FDD)	¥298,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	¥110,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver3.1)	¥18,000
DISKで学ぶMSDOS(実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ)	¥15,000
ユーカラart(文書, 作図, 通信機能)	¥40,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	¥99,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)	¥69,800
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥0
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥0
PC-286(マウス)	プレゼント
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます。)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テストテスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥0
初期不良期間(ワイドに1月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥674,600

¥2,800×72回 ボーナス3.5万×12回

月額	ボーナス
¥4,500×72回	ボーナス 2.5万×12回
¥4,500×66回	ボーナス 3.0万×11回
¥7,800×42回	ボーナス 3.5万×7回
¥7,900×84回	ボーナス なし

アクセス No.B0135

価格¥567,200 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz, 5"2FDD)	¥298,000
CU-14CD(超高解像度.31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥84,800
TF-14ED(前後左右角度調節自由14CD用チルト台 プレゼント中)	¥0
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	¥58,000
AP-800PC(美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等!)	¥2,600
得々パックプレゼント(下書き用マルチタイムリボン, カラーリボン, A4用紙200枚)	¥0
PC-286(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)	プレゼント
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます。)	¥0
添削付通信講座(ワイドに1月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥567,200

¥2,600×72回 ボーナス2.5万×12回

月額	ボーナス
¥2,400×66回	ボーナス 3.0万×11回
¥4,400×54回	ボーナス 2.5万×9回
¥4,800×42回	ボーナス 3.5万×7回
¥7,100×36回	ボーナス 3.0万×6回

アクセス No.B0137

価格¥675,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)	¥298,000
PC-286CD2(反射を防ぐノングレア超高条像度0.31カラーアナログCRT)	¥94,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)	¥44,800
PC286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)プレゼント中!)	¥0
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テストテスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥0
初期不良期間(ワイドに1月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥675,600

¥2,800×72回 ボーナス3.1万×12回

月額	ボーナス
¥4,500×66回	ボーナス 2.5万×11回
¥5,100×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥7,500×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥7,600×36回	ボーナス 4.0万×6回

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場/テレビ朝日土曜ワイド劇場。又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

アクセス No.T0112

価格¥99,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
プリンタケーブル	プレゼント
得々パックプレゼント(下書き用インクリボン+カラーインクリボンカードリッジ+A4用紙200枚)	¥0

標準価格¥99,800

¥1,500×60回 ボーナス なし

月額	ボーナス
¥2,100×42回	ボーナス なし
¥2,800×30回	ボーナス なし
¥3,500×24回	ボーナス なし
¥4,600×18回	ボーナス なし

超低金利……… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、12月8日より1月8日までの期間に限らせていただきます。

EPSON PC-286LE STD

アクセス No.B0141

価格¥666,400 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD*2)	¥368,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥58,000
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥99,800
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等!)	¥2,600
得々パックプレゼント(下書き用マルチタイムリボン、カラーリボン、A4用紙200枚)	¥0
PC-286LCC(携帯に便利キャリングケースもちろんホコリ除けにもプレゼント)	¥0
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	¥0
初期不良期間(ワイドに1月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥666,400

¥2,800 ×72回 ボーナス 3.5万×12回

月額	ボーナス
¥4,500×66回	ボーナス 3.0万×11回
¥6,000×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥7,800×42回	ボーナス 3.5万×7回
¥10,000×36回	ボーナス 3.28万×6回
¥7,900×84回	ボーナス なし

アクセス No.B0140

価格¥437,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD*2)	¥368,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)	¥69,800
得々パックプレゼント(下書きインクリボン+カラーインクリボンカートリッジ+A4用紙200枚)	¥0
PC-286LCC(携帯に便利キャリングケースもちろんホコリ除けにもプレゼント)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	¥0
初期不良期間(ワイドに1月間の交換システム!	¥0
安心の3倍保証)(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥437,800

¥1,000 ×72回 ボーナス 2.85万×12回

月額	ボーナス
¥2,200×66回	ボーナス 2.5万×11回
¥3,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 3.2万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.05万×4回
¥5,300×84回	ボーナス なし

Apple Macintosh Plus

アクセス No.B0145

価格¥731,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
マッキントッシュSE FD 2MB(メモリ2MB、3.5"×2)	¥598,000
アップルキーボード(J)(マッキントッシュSE用カナキーボード)	¥30,000
イメージライターII(要システムペリフェラル8ケーブル)	¥79,800
システムペリフェラル8ケーブル(ケーブル)	¥6,000
3Mブランクディスケット(3,5"2DD*10枚)	¥18,000
電話張電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥731,800

¥5,100 ×72回 ボーナス 3.0万×12回

月額	ボーナス
¥6,700×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥10,100×42回	ボーナス 3.5万×7回
¥9,800×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥18,100×24回	ボーナス 5.0万×4回

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

FUJITSU FM77AV40SX

アクセス No.B0160

価格¥467,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
FM-77AV40SX(ビデオ編集機能強化、26万色デジタイズ、漢字テロップ可)	¥178,000
FMTV-155(15"TV付アナログカラー、4000文字、音声多重)	¥138,000
FMPR-240(B)(W)(24ビットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FMPR-203T1(FMPR-203B2用トラクタユニット)	プレゼント
FMCBL202(FM77シリーズ用プリンタケーブル)	プレゼント
リボンカセット(黒、カラー(各1本FMPR-203B2用))	プレゼント
FMMO-101(インテリジェントマウス)	¥12,800
FMSC-101(ハンディイメージスキャナ)	¥24,000
FM77-143(ハンディイメージスキャナインタフェイスカード))	¥15,000
B273D080(FMグラフィックエディタII V1.0)	¥20,000
電話張電卓*贈呈(電話電号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥467,800

¥1,000 ×72回 ボーナス 2.8万×12回

月額	ボーナス
¥3,200×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥3,800×42回	ボーナス 3.05万×7回
¥4,800×36回	ボーナス 3.2万×6回
¥8,000×24回	ボーナス 4.2万×4回
¥5,600×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0161

価格¥438,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
FM-77AV40SX(ビデオ編集機能強化、26万色デジタイズ、漢字テロップ可)	¥178,000
FMDPC232D(15"カラーCRTディスプレイ、4000文字対応)	¥89,800
FMDPST02(チルト台)	プレゼント
FMAV-401(ステレオミュージックボックス)	¥58,000
FMMO-101A(インテリジェントマウス)	12,800
FMPR-204(B)(W)(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
リボンカセット(黒、カラー(各1本FMPR-203B2用))	プレゼント
FMPR-203T1(FMPR-203B2用トラクタユニット)	プレゼント
FMCBL202(FM77シリーズ用プリンタケーブル)	プレゼント
B273D091(FMミュージックエディタII V1.1)	¥20,000
電話張電卓*贈呈(電話電号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	¥0
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

標準価格¥438,600

¥1,600 ×72回 ボーナス 2.4万×12回

月額	ボーナス
¥2,800×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 3.05万×6回
¥6,600×36回	ボーナス 2.1万×6回
¥5,600×72回	ボーナス なし

アクセス No.T0101

価格¥39,000 ➡ IPL超特価

品名	価格
信長の野望全国版	¥9,800
ソーサリアン	¥9,800
ソーサリアンユーティリティユーリティリティディスクVol.1	¥3,800
イースII	¥7,800
ラストハルマゲドン	¥7,800

標準価格¥39,000

¥1,200 ×36回 ボーナス なし

月額	ボーナス
¥1,700×24回	ボーナス なし
¥2,800×15回	ボーナス なし

◆全国無料配達◆

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4－1－12 雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23：商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

アクセス No.T0102

価格¥99,800 ➡ IPL超特価

品名	価格
ミュージくんMT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き	¥99,800

標準価格¥99,800

¥1,900 ×48回 ボーナス なし

月額	ボーナス
¥2,500×36回	ボーナス なし
¥3,600×24回	ボーナス なし
¥4,300×20回	ボーナス なし

アクセス No.T0103

価格¥214,000 ➡ IPL超特価

品名	価格
Lotus 1-2-3世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース	¥98,000
一太郎 Ver.3MS-DOS版ワープロソフト	¥58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000

標準価格¥214,000

¥2,900 ×60回 ボーナス なし

月額	ボーナス
¥3,500×48回	ボーナス なし
¥4,500×36回	ボーナス なし
¥5,300×30回	ボーナス なし
¥6,500×24回	ボーナス なし

アクセス No.T0110

価格¥43,400 ➡ IPL超特価

品名	価格
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥18,800
CZ-214MS SOUND PRO 68K	¥15,800
CZ-218AS沙羅曼蛇	¥8,800

標準価格¥43,400

¥1,400 ×30回 ボーナス なし

月額	ボーナス
¥1,800×24回	ボーナス なし
¥2,800×15回	ボーナス なし
¥4,100×10回	ボーナス なし

アクセス No.T0111

価格¥37,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
CZ-221HS NEW PristShop様々なカードなどを自由に作成	¥19,800
CZ-215MS AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ	¥17,800

標準価格¥37,600

¥1,500 ×24回 ボーナス なし

月額	ボーナス
¥2,400×15回	ボーナス なし
¥3,500×10回	ボーナス なし
¥5,800×6回	ボーナス なし

こんなにかかる修理費用

プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

日曜・祭日・指定日配送OK!　輸送上のトラブルにも対応　お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

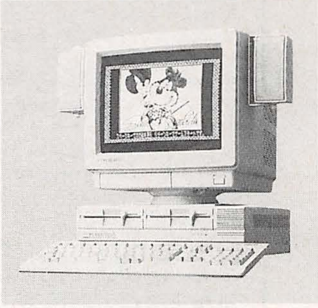
クレジット
金利大幅
ダウン!!

COMPUTER BANK

JPDMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2／FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、

やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。
テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

注文No.A-0111

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥21,000×5回
②¥9,100×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

注文No.A-0112

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

大特価にて提供中

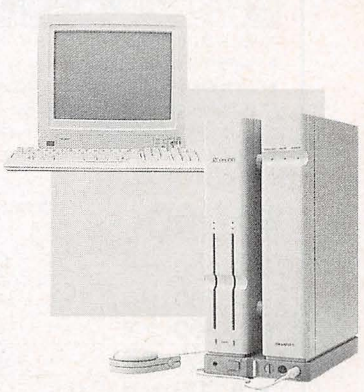
お支払例
①¥5,200×24回〔ボーナス〕¥23,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥33,000×2回
③¥9,100×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000

"ついにベールが剥された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

- 機能美あふれるハイコンパクト設計。
- 32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
- メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)。
- クロックは10MHzのハイスピード。
- アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトICを採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
- ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用
- L.L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
- もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



注文No.A-0121

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥439,600
現金特別価格	~~¥439,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×60回〔ボーナス〕¥13,000×10回
②¥9,200×30回〔ボーナス〕¥24,000×5回
③¥8,800×48回〔ボーナス〕無し

注文No.A-0122

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	~~¥519,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,000×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥26,000×6回
③¥8,900×60回〔ボーナス〕無し

注文No.A-0123

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	~~¥445,400~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×60回〔ボーナス〕¥16,000×10回
②¥8,900×30回〔ボーナス〕¥27,000×5回
③¥8,900×48回〔ボーナス〕無し

注文No.A-0124

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	~~¥595,200~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥7,200×60回〔ボーナス〕¥18,000×10回
②¥9,000×42回〔ボーナス〕¥29,000×7回
③¥10,200×60回〔ボーナス〕無し

当社はX68000 PRO SHOPです。

X68000周辺機器・ソフトウェアリスト 大特価にて提供中

No.	品番	品名	定価
①	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥69,800
②	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥88,000
③	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥38,000
④	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥79,800
⑤	CZ-6ST1	チルトスタンド	¥5,800
⑥	CZ-8PC3	熱転写カラー漢字プリンタ	¥65,800
⑦	CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	¥198,000
⑧	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000
⑨	CZ-6BN1	パラレルボード	¥29,800
⑩	CZ-620H	20MBハードディスクユニット	¥178,000
⑪	AN-160SP	アンプ内蔵スピーカーシステム	¥59,800
⑫	CZ-6BM1	MIDIボード	¥26,800
⑬	CZ-211LS	Ccompiler PRO-68K	¥39,800
⑭	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	¥68,000
⑮	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	¥18,800
⑯	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	¥15,800
⑰	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	¥17,800
⑱	CZ-220BS	DATA PRO-68K	¥58,000
⑲	CZ-221HS	NEW Printshop PRO-68K	¥19,800
⑳	CZ-223CS	Communication PRO-68K	¥19,800
㉑	CZ-224LS	福袋 V2.0	¥9,980
㉒	CZ-226BS	CARD PRO-68K	¥68,000
㉓	CZ-232AS	熱血高校ドッジボール部	¥7,800
㉔		ドラゴンスピリット〈電波新聞社〉	¥8,800

X68000オリジナルグッズ プレゼント実施中!!

X68000オリジナルグッズ(ジャンパー・マウスパッド・ポーチ)のうち、本体を御買上げのお客様にはいずれか1点、セットで御買上げのお客様には、いずれか2点をプレゼント。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク 03(797)1231

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

03(797)1221

X1 turbo Z II "マルチアーティストマシン"

注文No.A-0125

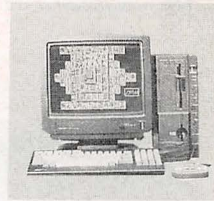


SHARP CZ-881CBK ¥179,800
SHARP CZ-880DB ¥109,800
標準価格合計 ¥289,600
現金特別価格 ―――― ¥220,000

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥20,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥26,000×3回
③¥8,500×30回〔ボーナス〕無し

X1 twin HEシステム(PC Engine)搭載で楽しさ2倍

注文No.A-0126



SHARP CZ-830CBK ¥99,800
SHARP CZ-820DB ¥79,800
標準価格合計 ¥179,600
現金特別価格 ―――― ¥109,800

お支払例
①¥4,800×16回〔ボーナス〕¥21,000×2回
②¥9,700×12回〔ボーナス〕無し
③¥5,200×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!



注文No.A-0134
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。
SONY HB-F1XDmkII ¥49,800
現金特別価格 ―― ~~¥49,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥7,400×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,800×12回〔ボーナス〕無し



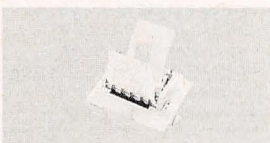
注文No.A-0135
あそぶ時代からつくる時代へ。
ゲームデザイン・パソコン登場。
SONY HB-F1XDJ ¥69,800
現金特別価格 ―― ~~¥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し



注文No.A-0137
SANYO PHC-70FD ¥54,800
現金特別価格 ―― ~~¥54,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,800×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×20回〔ボーナス〕無し



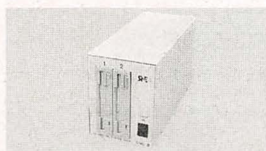
注文No.A-0138
National FS-A1WX ¥69,800
現金特別価格 ―― ~~¥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し



注文No.B-0103
"用紙操作性をここまで追求。"
EPSON VP-800PCセット ¥124,000
現金特別価格 ―― ~~¥124,000~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥4,800×12回〔ボーナス〕¥18,000×2回
②¥9,300×10回〔ボーナス〕無し



注文No.B-0106
"7色カラー印字 ハガキ印字"
STAR TR-24CL ¥77,300
現金特別価格 ―― ¥39,800
お支払例
①¥6,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×12回〔ボーナス〕無し



注文No.B-0108
SNE SNE-3 ¥99,800
現金特別価格 ―― ¥45,000
お支払例
①¥7,800×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×16回〔ボーナス〕無し

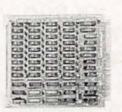


注文No.B-0109
WINTEC HD-202 ¥98,000
現金特別価格 ―― ¥68,000
お支払例
①¥3,200×24回〔ボーナス〕無し
②¥7,200×10回〔ボーナス〕無し

その他・周辺機器







☆注文No.B-0113
OMRON MD2400A ¥59,800
現金特別価格 ―― ¥32,800
お支払例
①¥5,700×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,500×10回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0114
OMRON MD1200AII ¥24,800
現金特別価格 ―― ¥16,800

☆注文No.B-0115
SNE SNEマウス ¥9,800
現金特別価格 ―― ¥4,800

☆注文No.B-0116
和知電子 TMK-9801-U128 ¥11,000
現金特別価格 ―― ¥6,800

☆注文No.B-0117
MELCO HB-256 ¥12,800
現金特別価格 ―― ¥10,200

☆注文No.B-0118
MELCO HB-512 ¥19,800
現金特別価格 ―― ¥15,500

☆注文No.B-0119
MELCO LC-1000 ¥33,000
現金特別価格 ―― ¥28,000

☆注文No.B-0120
MELCO LC-1500 ¥44,000
現金特別価格 ―― ¥37,400
お支払例
①¥6,500×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,400×12回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0121
MELCO LC-2000 ¥55,000
現金特別価格 ―― ¥46,700
お支払例
①¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×16回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0122
I/Oデータ PIO-9X34P-2MF ¥65,000
現金特別価格 ―― ¥56,800
お支払例
①¥9,800×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0128
SHARP JX-100 ¥89,800
現金特別価格 ―― ~~¥89,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥8,100×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0129
OMRON HS7R ¥39,800
現金特別価格 ―― ~~¥39,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,000×12回〔ボーナス〕無し









注文No.O-0101
パソコンラック(キャスター付)
シグマ PW-833 ¥29,500
現金特別価格 ―― ¥17,800

注文No.O-0102
パソコンデスク(キャスター付)
シグマ PW-876 ¥22,000
現金特別価格 ―― ¥12,800

注文No.O-0103
"自然な姿勢でキーイン"OAチェアー
シグマ ET-10F ¥19,000
現金特別価格 ―― ¥15,200

注文No.O-0104
100枚収納のカギ付フロッピーケース
ELECOM FP5-100 ¥3,800
現金特別価格 ―― ¥2,200

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

Let's CALL
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。
03(797)1221

クレジット
金利大幅
ダウン!!

COMPUTER BANK

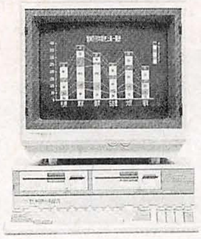
JADMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(797)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥15,000
PC-8801+01(漢字ROM)
¥266,000➡ ¥18,000



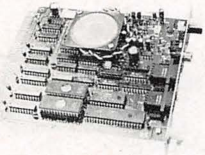
NEC
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ¥88,000
PC-8801MH
¥208,000➡ ¥102,000



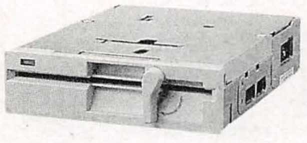
NEC
PC-9801
¥298,000➡ ¥36,000
PC-9801+01(漢字ROM)
¥338,000➡ ¥42,000



和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥4,800
MK MOUSE Ⅱ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ¥5,200



SNE
サウンドオーケストラ 新品
(98用高機能FM音源ボード)
¥29,800➡ ¥19,800
INTER-8 新品
(98用1MB I/Fボード)
¥24,800➡ ¥15,000



TEAC
FD-55BR 新品
(PC-8801MKⅡ・SR用増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥22,800
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ¥26,000



SHARP
CZ-812C(X-1F/20)
¥139,800➡ ¥32,000



SHARP
CZ-820CE
(X-1Gモデル10) 新品同様
¥69,800➡ ¥16,800
X-1Gモデル10RFコンバータセット
(本体+AN-58C) 新品同様
¥72,780➡ ¥19,600
X-1Gモデル10TVディスプレイセット
(本体+CZ-820D) 新品同様
¥149,600➡ ¥46,800

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥ 15,000
PC-8801	¥266,000➡	¥ 15,000
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000➡	¥ 18,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	¥ 38,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 48,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥ 85,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥ 88,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000➡	¥ 82,000
PC-8801FH/30	¥168,000➡	¥ 88,000
PC-8801MH	¥208,000➡	¥102,000
PC-88VA	¥298,000➡	¥148,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 36,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000➡	¥ 42,000
PC-9801E	¥215,000➡	¥ 68,000
PC-9801F3(5"2DD1ドライブ、10MBハードディスク)	¥758,000➡	¥138,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥ 88,000
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥198,000
PC-100/20(モノクロタイプ)	¥448,000➡	¥ 38,000
PC-100/30(カラータイプ)	¥558,000➡	¥ 42,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-8048(12"カラー800文字)	¥ 59,800➡	¥ 15,000
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000➡	¥ 48,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥ 89,800➡	¥ 48,000
PC-KD854 新品	¥ 89,800➡	¥ 58,000
PC-KD862(14"カラー4050文字)	¥ 99,800➡	¥ 58,000
PC-KD651(100/30専用)	¥198,000➡	¥ 42,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

品名	定価	価格
PC-9831-UW1(3.5"2DD、1ドライブ)	¥ 88,000➡	¥ 22,000
PC-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ)	¥120,000➡	¥ 35,000
PC-8881(8"2D、2ドライブ)	¥442,000➡	¥ 62,000
PC-98H31(5MBハードディスク)	¥448,000➡	¥ 38,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥288,000➡	¥ 58,000
PC-98H81(10MBハードディスク・8"FD1ドライブ)	¥530,000➡	¥ 98,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥ 22,000
PC-8027+02(10"ドットプリンタ、漢字ROM付)	¥ 89,000➡	¥ 18,000
PC-PR101T(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥108,000➡	¥ 42,000
PC-PR101TL(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥ 79,800➡	¥ 42,000
PC-PR104(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥148,000➡	¥ 38,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ)	¥ 89,800➡	¥ 20,000
PC-PR406(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥ 99,800➡	¥ 40,000
PC-PR406M(10"24ドット熱転写漢字プリンタ)	¥ 59,800➡	¥ 32,000
NM-9300(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000➡	¥ 40,000
NM-9300S(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000➡	¥ 48,000
NK-3618-22(10"漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 28,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥ 16,800➡	¥ 5,000
PC-6082(データレコーダ)	¥ 19,800➡	¥ 7,000
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800➡	¥ 4,000
PC-6044SR(66、60SR用TVアダプタ) 新品同様	¥ 7,000➡	¥ 3,500
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可) 新品	¥ 32,000➡	¥ 10,000
PC-9801-02N(9801用128KB RAM) 新品同様	¥ 40,000➡	¥ 5,000
PC-9801-02+05(9801用256KB RAM)	¥ 60,000➡	¥ 9,000
PC-9801-31(9801用128KB RAM) 新品同様	¥ 47,000➡	¥ 12,000
PC-9801-41(9801用256KB RAM)	¥ 39,000➡	¥ 15,000

NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー

品名	定価	価格
和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥ 9,800➡	¥ 4,800
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥ 15,000➡	¥ 10,200
和知電子/MKマウスⅡ(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥ 7,800➡	¥ 5,200
和知電子/128KB・RAMボード(98シリーズ内部増設用) 新品	¥ 11,000➡	¥ 6,800
SNE/SNE-2N(98シリーズ用 5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 45,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 39,800➡	¥ 28,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用1MB FDDインターフェイス) 新品	¥ 24,800➡	¥ 15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用 高機能FM音源ボード) 新品	¥ 29,800➡	¥ 19,800
WINTECH/HD-202(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥ 98,000➡	¥ 68,000
ロジテック/LHD-32NR(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥118,000➡	¥ 88,000
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD) 新品	¥ 60,000➡	¥ 22,800
スター精密/TR-24CL(80桁24ドット 漢字熱転写プリンタ、ケーブル付) 新品	¥ 69,800➡	¥ 39,800

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付 中古も6ヶ月の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配送 お買上1万円以上、配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。



全商品6ヶ月保証付



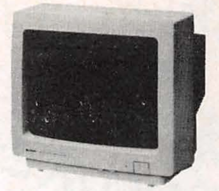
SHARP
CZ-822CB
(X-1Gモデル30) 特選極上品
¥118,000➡ **¥49,800**
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体＋CZ-820D) 特選極上品
¥197,800➡ **¥79,800**



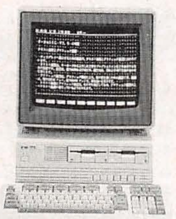
SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000➡ **¥78,000**
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡ **¥85,000**
セット価格
¥327,800➡ **¥163,000**
(CZ-133SFプレゼント中)



SHARP
CZ-880DGY 新品同様
(14インチ400/200RGBTV)
¥109,800➡ **¥69,800**
(色はグレーになります。)



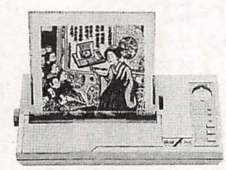
SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ **¥49,800**
CU-14GE/B 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡ **¥29,800**



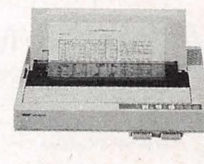
富士通
MB25250 (FM77D2)
¥228,000➡ **¥38,000**
MB25255 (FM77L2)
¥193,000➡ **¥42,000**
MB25260 (FM77L4)
¥238,000➡ **¥48,000**



富士通
FM77AV20-2
¥168,000➡ **¥55,000**
FM77AV40
¥228,000➡ **¥68,000**



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡ **¥39,800**



スター
AR-2410
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ **¥48,000**
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ **¥69,800**

SHARP

本体・ディスプレイ

商品	定価	価格
CZ-801C(X-1C)	¥119,800	**¥10,000**
CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800	**¥32,000**
CZ-830C(X-1Twin)	¥99,800	**¥52,000**
CZ-880CB(X-1Turbo Z)	¥218,000	**¥78,000**
CZ-880DGY	¥109,800	**¥64,800**
MZ-2521(MZ-2500 Model 30)	¥198,000	**¥48,000**
CU-14AG2(14"カラー4050文字)	¥84,800	**¥45,000**
CU-14BD(14"カラー4050文字)	¥64,800	**¥40,000**
12M-314C(12"カラー4050文字)	¥128,000	**¥45,000**

ディスクドライブ・プリンタ・他

商品	定価	価格
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥34,800	**¥10,000**
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ) 新品	¥54,800	**¥15,000**
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥79,800	**¥28,000**
CZ-8PD3(10"ドットプリンタ)	¥59,800	**¥28,000**
CZ-8PC2(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) 新品	¥69,800	**¥44,800**
CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ) 新品	¥159,000	**¥69,800**
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品	¥39,800	**¥25,800**
MZ-1P14(80桁ドットプリンタ)	¥54,800	**¥18,000**
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)	¥86,600	**¥30,000**
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ・CZ用ケーブル付) 新品	¥86,600	**¥42,800**

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

商品	定価	価格
CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥69,800	**¥16,800**
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000	**¥49,800**
CZ-822C＋CZ-822D(X-1G/30セット) 特選極上品	¥197,800	**¥79,800**

＊SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー＊

商品	定価	価格
CU-14G(14"カラー2000文字) 新品	¥49,800	**¥29,800**
CU-14A4(14"カラー4050文字) 新品	¥89,800	**¥49,800**
CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様	¥79,800	**¥39,800**
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800	**¥85,000**

富士通

商品	定価	価格
MB25250(FM-77D2)	¥228,000	**¥38,000**
MB25255(FM-77L2)	¥193,000	**¥42,000**
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	**¥48,000**
FM77AV20-2	¥168,000	**¥55,000**
FM77AV40	¥228,000	**¥68,000**
MB25322(FM16π448K)	¥295,000	**¥88,000**
MB25410(FM16βSD)	¥350,000	**¥88,000**
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	**¥108,000**
MB27311(14"カラー4050文字)	¥188,000	**¥42,000**
MB27312(12"グリーン4050文字)	¥49,800	**¥22,000**
MB27607(5"2DIドライブ)	¥98,000	**¥28,000**
MB27411(10"24ドット漢字プリンタ)	¥198,000	**¥48,000**
MB27413(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥90,000	**¥32,000**
FMPR-351(15"24ドット漢字プリンタ)	¥250,000	**¥72,000**

その他メーカー各種

商品	定価	価格
EPSON/PC-286-STD 新品同様	¥357,000	**¥198,000**
EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥142,000	**¥30,000**
EPSON/RP-80F/TII(80桁ドットプリンタ)	¥89,000	**¥20,000**
EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ)	¥56,800	**¥18,000**
EPSON/VP-130K(130桁漢字ドットプリンタ)	¥190,000	**¥60,000**
EPSON/AP-80K(80桁漢字熱転写プリンタ)	¥69,800	**¥32,000**
EPSON/SP-120K(300/1200bps全二重モデム) 新品同様	¥29,800	**¥23,800**
精工舎/GP-500M(PC対応80桁ドットプリンタ)	¥49,800	**¥12,000**
精工舎/GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ)	¥119,800	**¥16,000**
精工舎/GP-550M(80桁16ドット漢字プリンタ)	¥89,800	**¥16,000**
精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ)	¥99,800	**¥16,000**
精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ)	¥64,800	**¥15,000**
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ)	¥118,000	**¥48,000**
ロジテック/K-124S(14"カラー4050文字)	¥105,000	**¥42,000**
ロジテック/K-305(PC対応)	¥128,000	**¥28,000**
ロジテック/LFD-550(PC対応)	¥148,000	**¥30,000**
スター精密/TR-24F(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥68,800	**¥22,000**
スター精密/AR-2410(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)	¥114,000	**¥48,000**
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥24,800	**¥16,800**
OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800	**¥32,800**
他MSX/MSX2本体各種		**¥10,000～**
他ディスプレイ各種		**¥12,000～**
他データレコーダ各種		**¥5,500～**

- ●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ！
- ●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
- ●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

Let's CALL
03(797)1221
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

装いも新たに
大きくなった!!
年末・年始
売りつくし大セール

またまた秋葉原でおなじみの

12/15~1/15

超低金利クレジット
クレジット例(安いゾ!!)
▶12回の場合……………4.5%
▶24回の場合……………9.5%
▶36回の場合……………13.0%
▶48回の場合……………17.0%
▶60回の場合……………22.0%

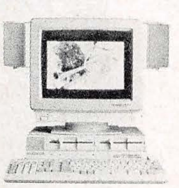
●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
(88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。)

送料¥2.000

PC-88VA2/VA3/MA2/FE



(A Bセットを PC-88VA3(¥398.000)に変更の場合¥65.000加算して下さい)

Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥416.000▶特価**¥287,000**
Ⓑセット:PC-88VA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…… 定価¥362.800▶特価**¥248,000**
Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD863S +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥286.000▶特価**¥197,000**
Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…… 定価¥232.800▶特価**¥155,000**
Ⓔセット:PC-8801FE+PC-KD863S +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥247.000▶特価**¥170,000**
Ⓕセット:PC-8801FE+ CU-14BD +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥193.800▶特価**¥127,000**

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
①4475N(トムソン)(定価¥ 99.800)に変更の場合¥ 3.000
②CU-14AD (定価¥ 84.800)に変更の場合¥10.000
③PC-KD854N (定価¥ 84.800)に変更の場合¥18.000
④PC-KD853N (定価¥118.000)に変更の場合¥41.000
⑤PC-KD862 (定価¥ 99.800)に変更の場合¥29.000
⑥PC-KD863G (定価¥138.000)に変更の場合¥55.000
⑦PC-TV353 (定価¥110.000)に変更の場合¥31.000
⑧PC-TV453N (定価¥138.000)に変更の場合¥50.000
⑨PC-TV451N (定価¥158.000)に変更の場合¥70.000
を加算して下さい。

●ミュージックインターフェースボード(PC-8801-10)…定価¥ 28.000▶特価**¥ 23,000**
●サウンドボードII(PC-8801-23/24)……………定価¥ 39.800▶特価**¥ 32,500**
●マウス(MKII、SR以降のPC-88用)……………定価¥ 7.800▶特価**¥ 4,500**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)……………定価¥225.000▶特価**¥156,000**
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……………定価¥298.000▶特価**¥198,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……………定価¥158.000▶特価**¥108,000**
Ⓓセット:PC-PR101G(NEC)……………定価¥138.000▶特価**¥ 90,000**
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……………定価¥ 83.800▶特価**¥ 54,000**
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……………定価¥145.000▶特価**¥ 89,000**
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)……………定価¥ 94.800▶特価**¥ 71,000**
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……………定価¥ 94.800▶特価**¥ 55,000**
Ⓘセット:NM-9950II(NEC)……………定価¥245.000▶特価**¥117,000**
Ⓙセット:NM-9700(NEC)……………定価¥163.000▶特価**¥ 82,000**
Ⓚセット:AP-550PCセット(エプソン)……………定価¥ 69.800▶特価**¥ 49,000**
Ⓛセット:AP-800PCセット(エプソン)……………定価¥ 99.800▶特価**¥ 69,000**
Ⓜセット:VP-135EX(PC)(エプソン)……………定価¥102.000▶特価**¥ 75,000**
Ⓝセット:VP-800PCセット(エプソン)……………定価¥124.000▶特価**¥ 80,000**
Ⓞセット:VP-1000PCセット(エプソン)……………定価¥154.000▶特価**¥ 96,000**
Ⓟセット:HG-800PCセット(エプソン)……………定価¥168.000▶特価**¥125,000**
Ⓠセット:TR-24CL(スター)……………定価¥ 69.800▶特価**¥ 32,000**
Ⓡセット:AR-2415(スター)……………定価¥144.000▶特価**¥ 63,000**
Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)……………定価¥ 69.800▶特価**¥ 44,000**
Ⓣセット:CZ-8PC3(シャープ)……………定価¥ 65.800▶特価**¥ 51,000**
Ⓤセット:CZ-8PK8(シャープ)……………定価¥152.000▶特価¥ P&A超特価 TEL下さい。
Ⓥセット:FMPR204B(富士通)……………定価¥ 80.000▶特価**¥ 59,000**

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)
RA2/RA5

NEC

PC-9801LV21 (送料¥1.000)
定価¥345.000▶特価**¥248,000**



PC-9801VM11/RX2/RX4/UX21/UV11/CV21

Ⓐセット:PC-9801VM11+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+マウス………定価¥482.800▶特価**¥297,000**
Ⓑセット:PC-9801RX2+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+マウス………定価¥482.800▶特価**¥348,000**
Ⓒセット:PC-9801RX4+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+マウス………定価¥650.800▶特価**¥460,000**
Ⓓセット:PC-9801UX21+PC-KD854N+MF-2HD(5枚)+マウス………定価¥432.800▶特価**¥295,000**
Ⓔセット:PC-9801UV11+PC-KD854N+MF-2HD(5枚)+マウス………定価¥349.800▶特価**¥250,000**
Ⓕセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)………定価¥362.800▶特価**¥230,000**

PC-9801RA2/RA5

Ⓖセット:PC-9801RA2+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+マウス………定価¥582.800▶特価**¥405,000**
Ⓗセット:PC-9801RA5+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+マウス………定価¥820.800▶特価**¥588,000**

Ⓐ~Ⓗのモニターを
① CU-14AD (定価¥ 84,000)に変更の場合-¥7,000
② PC-KD853N (定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
③トムソン4475N(定価¥ 99,800)に変更の場合-¥15,000
④ PC-TV353 (定価¥110,000)に変更の場合¥14,000
⑤ PC-TV453N (定価¥138,000)に変更の場合¥28,000
⑥ PC-TV451 (定価¥158,000)に変更の場合¥47,000
⑦ N-5913L (定価¥138,000)に変更の場合¥37,000

EPSON PC-286シリーズ

送料¥2.000

Ⓐセット:P-286VE-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)………定価¥397.800▶特価**¥250,000**
Ⓑセット:P-286VE-H20+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)………定価¥522.800▶特価**¥346,000**
Ⓒセット:P-286U-STD+4475(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)………定価¥347.800▶特価**¥208,000**
Ⓓセット:P-286X-STD+4475N(トムソン)+マウス5MD-2HD(10枚)………定価¥537.800▶特価**¥360,000**
(Ⓐ~Ⓓのモニターを PC-286CD2(定価¥94.800)に変更の場合¥20.000を加算してください)
Ⓔセット:PC-286LE-STD+MF-2HD(5枚)………定価¥368.000▶特価**¥274,000**
Ⓕセット:PC-286LE-H20+MF-2HD(5枚)………定価¥503.000▶特価**¥370,000**
Ⓖセット:PC-286LE-H40+MF-2HD(5枚)………定価¥593.000▶特価**¥438,000**

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1.000)

機種	ソフト	定価	特価
PC-8801用	●P-1	定価¥40.000▶	特価**¥28,000**
	●SHOGUN 2	定価¥34.800▶	特価**¥25,000**
	●ユーカラVA	定価¥36.000▶	特価**¥25,000**
	●ユーカラart	定価¥30.000▶	特価**¥21,000**
	●Z'S STAFF Kid VA	定価¥28.000▶	特価**¥21,000**
	●Z'S STAFF Kid88	定価¥25.000▶	特価**¥19,000**
	●アニメフレーマー	定価¥28.000▶	特価**¥21,600**
X-1シリーズ用	●SHOGUN	定価¥34.800▶	特価**¥25,000**
	●SAMURAI	定価¥19.800▶	特価**¥15,200**
PC-9801用	●桐 Ver.2	定価¥98.000▶	特価**¥75,000**
	●ロータス1・2・3	定価¥98.000▶	特価**¥64,000**
	●NINJA2	定価¥39.800▶	特価**¥28,600**
	●新・松	定価¥58.000▶	特価**¥44,600**
	●一太郎Ver.3	定価¥58.000▶	特価**¥38,000**
	●花子	定価¥58.000▶	特価**¥42,000**
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58.000▶	特価**¥42,000**
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39.800▶	特価**¥31,800**
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68.000▶	特価**¥49,000**
	●C-TRACE68	定価¥68.000▶	特価**¥52,000**

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

お知らせ 11月1日より、P&A本店の住所が変わります。装いも新たに大きくなりました。今後とも、ご愛顧下さるようお願いいたします。

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK.! TELください。

超低金利クレジットOK.!! 1回～60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

ジョイスティック
XE-1pro
定価¥9.500▶特価 **¥7,800**

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価**¥19,000**
送料¥1,000

SHARP
(X68000セットでお買い上げの方に ドラゴンスピリット¥8.800をプレゼント致します)

X68000 ACE-HD / X68000 ACE

送料¥2,000

Ⓐセット:X-68000ACE-HD(CZ-611C+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥519.600➡価格はお電話下さい。

12回	33,000	24回	17,300	36回	11,900	48回	9,300	60回	7,700

Ⓑセット:X-68000ACE(CZ-601C+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥439.600➡価格はお電話下さい。

12回	27,500	24回	14,400	36回	9,900	48回	7,700	60回	6,400

※Ⓐ、ⒷのモニターをCZ-611D定価¥145.000/CZ-603D定価¥84.800に変更の場合も特価で販売しております。お電話下さい。

X-1ターボZIII/ZII/Z
(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚 ジョイカード、ゲーム3種、プレゼント)

Ⓐセット:X-1ターボZIII(CZ-888C+CZ-8600)
……定価¥269.600➡価格はお電話下さい。

12回	17,200	24回	9,000	36回	6,200	48回	4,800	60回	4,000

Ⓑセット:X-1ターボII(CZ-881C+CZ-880D)
……定価¥289.600➡特価**¥182,000**

Ⓒセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)
……定価¥327.800➡特価**¥158,000**

X-1TWIN/G
(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード、ゲーム3種、パソコンラックⒶ 3段をプレゼント)

Ⓐセット:X-1twin(CZ-830C+CZ-820D)……定価¥179.600➡特価**¥94,000**
Ⓑセット:X-1Gモデル30(CZ-822C+CZ-820D)…定価¥197.800➡特価**¥79,000**

ワープロ(送料¥1,000)

Ⓐ N E C:文豪7HG……定価¥198.000▶特価**¥138,000**
Ⓑ N E C:文豪5HG……定価¥148.000▶特価**¥103,000**
Ⓒ 富士通:オアシス30AF III……定価¥228.000▶特価**¥153,000**
Ⓓ 富士通:F-ROM11D……定価¥138.000▶特価**¥92,000**
Ⓔ ナショナル:U1-P501……定価¥165.000▶特価**¥123,000**
Ⓕ 東芝:RUPO90FX……定価¥168.000▶特価**¥119,000**
Ⓖ 東芝:RUPO90HX……定価¥198.000▶特価**¥138,000**
Ⓗ 東芝:RUPO100F……定価¥168.000▶特価**¥119,000**
Ⓘ キャノン:a-3スーパー……定価¥148.000▶特価**¥104,000**
Ⓙ キャノン:a-330……定価¥218.000▶特価**¥154,000**

フロッピーディスク(I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚) システムディスク付) 送料¥1,000

Ⓐセット:MB-27611(富士通)……定価¥142.800▶特価**¥67,000**
Ⓑセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142.800▶特価**¥64,000**

ハードディスクコーナー (送料¥1,000)

20M

Ⓐ Little B(緑電子)(I/F付)……定価¥128.500▶特価**¥83,000**
Ⓑ LB20-286L(緑電子)(286用)……定価¥138.000▶特価**¥105,000**
Ⓒ HD-202(ウインテク)……定価¥98.000▶特価**¥62,000**
Ⓓ R2 JR(ウインテク)……定価¥125.000▶特価**¥84,000**
Ⓔ ITH-320S(アイテック)……定価¥125.000▶特価**¥82,000**
Ⓕ MC-20EX(アイシーエム)……定価¥128.000▶特価**¥88,000**
Ⓖ CRC-HD2A(コンピュータリサーチ)……定価¥89.800▶特価**¥58,000**

40M

Ⓐ Little B4(緑電子)(I/F付)……定価¥192.500▶特価**¥125,000**
Ⓑ HD-404HS(ウインテク)……定価¥138.000▶特価**¥110,000**
Ⓒ IT-MJ4(アイテック)……定価¥128.000▶特価**¥97,000**
Ⓓ IT-MJ4-2(アイテック)……定価¥118.000▶特価**¥90,000**
Ⓔ IT-MJ4-C(アイテック)……定価¥143.000▶特価**¥108,000**
Ⓕ SP-340(スナッパー)……定価¥125.000▶特価**¥93,000**
Ⓖ ITH-540HS(アイテック)……定価¥188.000▶特価**¥110,000**
Ⓗ MC-40S(アイシーエム)……定価¥188.000▶特価**¥133,000**
Ⓘ CRC-HD4A(コンピュータリサーチ)……定価¥129.800▶特価**¥88,000**

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18.000▶超特価**¥11,500**

(郵送料¥2,000)

富士通 FM-77AV40SX/40EX

NEW

Ⓐセット:FM-77AV40SX+FMTV-155+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥316.000▶特価**¥225,000**
Ⓑセット:FM-77AV40SX+FMDPC232D+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥267.800▶特価**¥195,000**
Ⓒセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥306.000▶特価**¥168,000**

FM77AV 20EX

Ⓐセット:FM77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥217.800▶特価**¥113,000**
①FMLR-354(漢字プリンター15)
……定価¥178.000▶特価**¥137,000**
②FMPR-101B(熱配置プリンター)
……定価¥50.000▶特価**¥40,000**
(①、②ケーブル、用紙、サービス)
③FMAV-401(ステレオミュージックボックス)
定価¥58.000▶特価**¥44,000**

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)　●1320(H)×600(D)×630(W)　●1280(H)×600(D)×620(W)



Ⓐ3段 **¥9,000**　Ⓑ4段 **¥12,500**　Ⓒ5段 **¥16,500**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1.000)

Ⓐ PC-IN503H(NEC)(イメージスキャナ)……定価¥165.000➡特価¥125.000
Ⓑ GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)…定価¥198.000➡特価¥149.000
Ⓒ GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)…定価¥44.800➡特価¥36.000
Ⓓ HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)……定価¥34.800➡特価¥26.000
Ⓔ DXY-1200(ローランド)(プロッタ)……定価¥158.000➡特価¥119.000
Ⓕ DXY-1300(ローランド)(プロッタ)……定価¥228.000➡特価¥172.000
Ⓖ MD-2400B(オムロン)(モデム)……定価¥49.800➡特価¥37.500
Ⓗ MD-1200AII(オムロン)(モデム)……定価¥24.800➡特価¥19.000
Ⓘ SR-240AT(エプソン)(モデム)……定価¥59.800➡特価¥45.000
Ⓙ PV-A2400MNP(アイワ)(モデム)……定価¥59.800➡特価¥44.000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記人の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

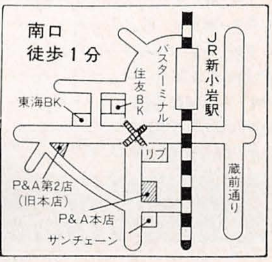
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行　新小岩支店
㈾No.620618 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,0000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

なお、旧本店は、P&A第2店として、下取・買取・ソフト販売を業務に新装開店いたします。

特報!!
P&A
中古パソコン
システムをご利用
ください。

クレジットOK

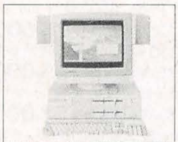
中古その場で 高価 現

■まずは、お電話ください。

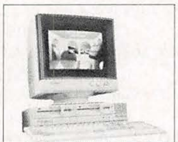
☎03-651-1884
FAX 03-651-0141



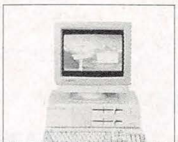
NECセット
PC-9801RA2
PC-KD853
定価￥616,000
￥358,000(3セット限)



NECセット
PC-8801VA2
PC-KD863S
定価￥416,000
￥270,000(5セット限)



NEC
PC-8801FH30
CU-14BD
(シャープ4050文字)
￥99,000



NEC
PC-8801
CU-14BD
(シャープ4050文字)
￥89,000

NEW

SHARP
X-1ターボIII
CZ-870C
CZ-870D
￥139,000



SHARP
X-1Gモデル30
CZ-822C
CZ-820D
￥64,500



富士通
FM-77AV40
(本体のみ)
￥58,000

SHARP
熱転写プリンター
CZ-8PC2
定価￥69,800
特価**￥43,000**

SHARP
X-1ターボ2
CZ-880CB
CZ-880DB
￥149,000

CZ-803C
CZ-501F(ドライブ)
NH-12DJ (2000文字)
￥29,800

富士通
FM-77AV20
FM-TV153
￥79,000

CZ-822CB
CU-14GB
￥42,000

中古機種名	買取り価格	販売価格
パソコン本体		
PC-9801VX21	￥220,000	￥230,000
VX2	￥200,000	￥215,000
VM21	￥180,000	￥190,000
VM2	￥160,000	￥175,000
VF2	￥ 95,000	￥115,000
PC-9801F2+第2永付	￥ 70,000	￥ 80,000
9801M2+第2永付	￥110,000	￥130,000
9801E+漢ROM	￥ 30,000	￥ 50,000
9801UX21	￥200,000	￥220,000
UV21	￥125,000	￥140,000
UV2	￥120,000	￥130,000
U2	￥ 50,000	￥ 65,000
PC-9801	￥ 25,000	￥ 30,000
PC-9801E(漢付)	￥ 50,000	￥ 55,000
PC-8801VA	￥105,000	￥115,000
8801MA	￥105,000	￥115,000
FA	￥ 87,000	￥100,000
MH	￥ 80,000	￥ 95,000
FH	￥ 80,000	￥ 95,000
MR	￥ 70,000	￥ 80,000
FR30	￥ 60,000	￥ 70,000
SR30	￥ 60,000	￥ 70,000
MKII30	￥ 20,000	￥ 30,000
X-68000SET	￥240,000	￥260,000
X-1ターボZ	￥ 70,000	￥ 80,000
X-1ターボIII	￥ 55,000	￥ 65,000
X-1ターボII	￥ 48,000	￥ 55,000
X1Gモデル30	￥ 25,000	￥ 30,000
FM77AV40 SET	￥ 80,000	￥ 95,000
FM77AV20 SET	￥ 65,000	￥ 75,000
FM77AV2 SET	￥ 60,000	￥ 70,000

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

中古機種名	買取り価格	販売価格
パソコン本体		
FM77AV40EX SET	￥130,000	￥140,000
AV20EX SET	￥ 80,000	￥ 90,000
PC-286V-STD	￥150,000	￥165,000
ディスプレイ		
PC-KD853	￥ 47,000	￥ 55,000
KD862	￥ 40,000	￥ 47,000
KD863S	￥ 55,000	￥ 62,000
KD854	￥ 30,000	￥ 37,000
KD551K	￥ 20,000	￥ 25,000
TV451N	￥ 64,000	￥ 73,000
TV453N	￥ 55,000	￥ 65,000
TV352	￥ 50,000	￥ 58,000
CU-14A4	￥ 27,000	￥ 35,000
CU-14AD	￥ 35,000	￥ 40,000
CU-14BD	￥ 30,000	￥ 35,000
CU-14AG2	￥ 35,000	￥ 40,000
CZ-820D	￥ 30,000	￥ 35,000
CZ-880D	￥ 70,000	￥ 75,000
CZ-600D	￥ 70,000	￥ 75,000
2000文字	￥ 10,000	￥ 15,000
4050文字	￥ 25,000	￥ 30,000
プリンター		
PC-PR201F2	￥ 80,000	￥ 85,000
PC-PR201CL(第2付)	￥ 70,000	￥ 75,000
PC-PR201H2	￥120,000	￥125,000
PC-PR101TL	￥ 35,000	￥ 40,000
PC-PR101TL2	￥ 40,000	￥ 45,000
NM-9950	￥ 85,000	￥ 90,000
VP-135K(PCROM付)	￥ 60,000	￥ 65,000
VP-85K(PCROM付)	￥ 50,000	￥ 55,000
PC-286ニ0	￥130,000	￥135,000

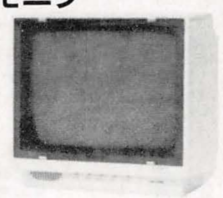
●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。
(祭日の場合は翌日になります)

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼンムセン

ゲームからスモールビジネスまでMSXも強力になった!!

モニター SANYO



14インチ 2000文字対応
8ピンデジタル
21ピンアナログ入力
音声回路内蔵

定価~~¥64,800~~

RGBケーブル ¥3,000

※メーカーによりデザイン及び色は異なります。

MSX2+ 仕様

+① 19,286色が使用可能。16ビット機もビックリ!
● 従来の256色表示を圧倒的に上回る表現力。

+② 漢字BASICを搭載。漢字でプログラム可能!
● BASICのプログラム中に漢字が簡単に組み込めます。
● プログラム入力も漢字混りでできて便利です。

+③ リアルなサウンドが迫力! FM音楽(オプション規格)を採用!
● 最新の電子楽器と同じ音源で、美しく、またリアルなサウンドが楽しめます。

SONY HB-F1XDmkII MSX2+

3.5インチ2DDドライブ内蔵。連射ターボ、スピードコントロール、F1ツールディスク付。
定価~~¥49,800~~



モニター セット(ケーブル含む)
セット定価~~¥117,600~~ **特価¥83,000**

SONY HB-F1XDJ MSX2+

日本語BASIC内蔵。漢字ROM第1、第2付。3.5インチ2DDフロッピー内蔵。FM音源内蔵。19,000色同時発色、画面横スクロール可
定価~~¥69,800~~



モニター セット(ケーブル含む)
セット定価~~¥137,600~~ **特価¥103,800**

Panasonic FS-A1FX MSX2+

3.5インチ2DDディスク内蔵。第1水準漢字ROM内蔵。連射、ポーズ機能内蔵。
定価~~¥57,800~~



モニター セット(ケーブル含む)
セット定価~~¥125,600~~ **特価¥91,000**

Panasonic FS-A1WX MSX2+

定価~~¥69,800~~

日本語ワープロ内蔵(MSX-JE対応)。FM音源内蔵。第1、第2水準漢字ROM。3.5インチ2DD1ドライブ、連射、ポーズ機能内蔵。



モニター セット(ケーブル含む)
セット定価~~¥137,600~~ **特価¥100,800**

SANYO PHC-70FD MSX2+

定価~~¥64,800~~

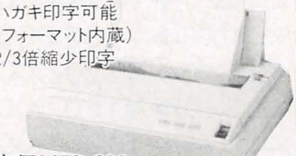
FM音源内蔵、フロントローディングFDD1ドライブ19,000色同時発色、第1水準漢字ROM内蔵、BASICコンパイラ内蔵。



モニター セット(ケーブル含む)
セット定価~~¥132,600~~ **特価¥97,000**

brother ドットプリンター M-1224P/X

MSX対応 24ドット
ハガキ印字可能
(フォーマット内蔵)
2/3倍縮少印字



定価~~¥79,800~~
特価¥73,000

SONY 熱転写プリンター HBP-F1

JIS第1水準・第2水準内蔵、マルチフォント可能、24×24ドット、ハガキ 印字モード



定価~~¥44,800~~
ECCS特価!!

MSX用フロッピーディスク SONY HBD-F1

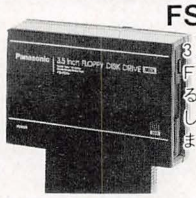
3.5インチ2DD



定価~~¥36,800~~
ECCS特価!!

Panasonic FDDセット FS-FD1A

3.5インチ2DD FS-A1Fに付けると2ドライブとして使用できます。



定価~~¥39,800~~
ECCS特価!!

SONY 通信モデム HBI-1200

1台で1200ボー/300ボーが自動選択できる。



定価~~¥32,800~~
特価¥27,800

Panasonic MSXプリンター FS-PK1

24ドット熱転写。
JIS第1、第2水準漢字内蔵。



定価~~¥42,800~~
ECCS特価!!

お買得品!! 富士通 FMR-30BX セット



FMR-30BX(本体)……………¥268,000
FMRR-203W2(プリンター)……¥ 80,000
FMCBL-202(ケーブル)………¥ 68,000
FM-OASYS(ワープロソフト)…¥ 78,000
定価合計……………………~~¥432,800~~

特価¥298,000

SHARP ポケコン PC-E200



Z80、パソコン接続、関数、CASL、制御、2変数統計 機能付86関数機 能。

定価~~¥22,000~~
ECCS特価!!

SONY ハンディーコピー HCP-C8



普通紙にコピーができる。
8mm幅で取り込み、何度でも印字ができる。
拡大(2倍)、白黒反転も可能。
取り込み範囲:8mm×240mm

定価~~¥14,800~~
特価¥12,800

SHARP 電子手帳 PA-7000



定価~~¥19,800~~
特価¥16,800

低金利クレジット好評継続中!!

新春お年玉セール!!

クレジットご利用のお客様に耳寄りなお知らせ!!

合計価格が8万円以上に限り低金利でクレジットできます!!

例：12回払いの場合、通常10%➡5.5%　24回払いの場合、通常17%➡10%

10万円の商品を24回払いでクレジットを組むと…

金利・手数料	初回金	月々	総支払額
従来金利　17%	11,200	4,600×23回	117,000
大作戦金利10%	6,500	4,500×23回	110,000

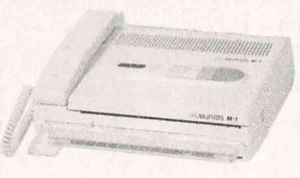
ナント！
7,000円もういちゃうよ!!

※この低金利クレジットは通信販売扱いのみとさせていただきます。

一家に一台の時代！パーソナルファックスもマルゼンムセンで！

MURATA M-1

簡単操作の小型ファックス。
Ｂ４送信、Ａ４受信。



定価￥~~99,800~~
特価￥77,800

MURATA M-2

留守番電話内蔵。メッセージもＯＫ!!
B4送信、A4受信。外出先からのコントロールも可。



定価￥~~128,000~~
特価￥108,000

Panasonic UF-22

普通の留守番電話が継がる。
15秒高速電送。Ｂ４送受信。
Ｇ３・Ｇ２・ミニファクスに対応。



定価￥~~148,000~~
特価￥128,000

NISSEI FAX-53 交信名人

３電源方式のポータブルFAX。
Ｇ３モードで対応。Ａ４送受信。
カップラー付属で公衆電話でも使えます。

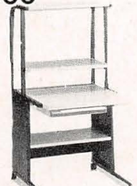


定価￥~~189,000~~
特価￥160,000

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!
使いやすさがさらにUP!!

ED-600



特価￥19,800（〒共）

トールタイプ PW-833

パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm



※価格の中にハード及びイスは含まれておりません。

特価￥16,800（〒共）

F-3

資料スタンド付。
ケーブルおとし付。



※価格の中にハード及びイスは含まれておりません。

定価￥~~38,000~~
特価￥20,000

富士通 AVパソコン FM77AV40SX

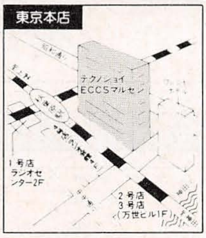
26万色でビデオデジタイズ可能（デジタイズカード内蔵）。スーパーインポーズ、漢字テロップ、ワイプ、エフェクト機能。グラフィックRAM192KB



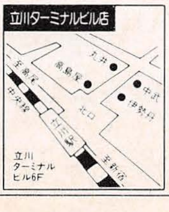
専用モニター EMD-PC222D　定価￥~~89,800~~
セットでECCS特価!!

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。



テクノジョイECCS（東京本店）☎03-255-4911㈹
〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）……………☎03 255-8976
2号店（万世ビル1F）……………☎03 255-6963
3号店（万世ビル1F）……………☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）……………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）……☎0425-27-6211㈹
大阪支店　日本橋店……………☎06-641-0110㈹
〒556　大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店　第1アメ横店……………☎052-263-1626㈹
〒460　名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店　第2アメ横店……………☎052-263-6162㈹
〒460　名古屋市中区大須3-14-43







お支払いは――

クレジット　電話１本でＯＫ！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもＯＫ！

現金書留　〒101　東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込　第一勧業銀行神田駅前支店　当座124307　丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

郵便振替　口座番号　東京６-93996　丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

代金引替　商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9：00〜夜9：00迄　東京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(12月発売予定)

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-1	アートディンク	アークティック	PZ	5,800	5,000											○					
AC-2	〃	大海令	SM	12,800	10,900	○		○													
EN-3	E・キューブ	白夜物語	AV	7,800	6,700							△							○		
UQ-4	ウルフチーム	ミッドガルツ	AK+AV	9,800	8,400	○		○			SR										
EC-5	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,800												○				
KV-6	光栄	信長の野望戦国群雄伝	SM	9,800	8,400						SR										
KV-7	〃	〃 +CD	〃	12,300	10,500						SR										
KU-8	コスモス・C	麻雀武蔵	最強麻雀	9,800	8,400	○		○													
KY-9	コナミ	占いセンセーション	占い	4,800	4,100														○		
SH-10	ザイン・S	トリトーン2	RP	9,800	8,400							○	○						○		
SK-11	システム・S	ティルナノーグII	RP	9,800	8,400	○		○													
SK-12	システム・S	マスターオブモンスター	SM	6,800	5,800														○		
SN-13	シンキング・R	カサブランカに愛を	AV	7,800	6,700							○									
TK-14	ツアイト	ねじ式	AV	9,800	8,400	○		○													
TO-15	dBソフト	パワフル麻雀II	AK麻雀	7,800	6,700	○		○			SR	○	○								
TV-16	テクノ・S	サンダーフォースII	AK	9,800	8,400							○									
TR-17	T & E	ハイドライドIII	RP	7,800	6,700	○		○													
NF-18	ナムコ	ゼビウスファードラウト伝説	AK	6,800	5,800															○	
NY-19	日本コンピュータ	ライトニングバッカス	SM	7,800	6,700						SR										
HF-20	ハドソン	パワーリーグ	野球									○									
FU-21	ブローダー・B	ディアブロ	PZ	6,800	5,800														○		
FU-22	〃	家庭の整理箱	TL	12,800	10,900	○	○	○													
MY-23	M・キャビン	きまぐれオレンジロード	AV	7,800	6,700														○		
MY-24	〃	ホワッツ・マイケル	AV	7,800	6,700	○					SR										
MY-25	〃	めぞん一刻完結編	AV	9,800	8,400							○									
MB-26	マイクロネット	STORM	RP+AV	7,800	6,700	○	○	○	○												
MB-27	〃	極道陣取り	SM	6,800	5,800						○			○					○		
MA-28	マイクロネット	たんば	PZ	6,800	5,800	○	○	○	○		SR		○			○			○		
RT-29	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,400								○								
RT-30	〃	殺人倶楽部	AV									○									

マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RP RPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AD-31	アーテック	ガデュリン｜ディガンの魔石	RP	10,000	8,500	○		○													
AC-32	アートディンク	A列車で行こうII	SM	12,800	10,900	○	○	○													
AC-33	〃	アークテック	AK	5,800	5,000	○	○	○			SR		○								
AK-34	アイレム	R-TYPE　12/上	AK	7,300	6,200							△									○
AE-35	アルシス	スタークルーザー	AV	7,800	6,700	○					SR										
EN-36	E・キューブ	白夜物語	AV	7,800	6,700	△	△		△		SR	△	○				○	○	○		
UQ-37	ウルフチーム	アークス	AK	7,800	6,700	○	○		○		SR		○								
EC-38	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,800	○	○		○		SR		○			12/上	○				
EW-39	エニックス	ワールドゴルフII	SM	7,800	6,700	○	○		○		SR		○			○				○	
KM-40	キャリー	トマト	家計簿	9,800	8,400	○	○	○	○	○											
KM-41	〃	住所録	住所録	7,800	6,700	M	i	n	i	5	G										
KS-42	ゲームアーツ	ヴェイグス	AV	7,800	6,700						SR										
KS-43	〃	ぎゅわんぶらあ自己中心派	麻雀	7,800	6,700	○	○		○		△			△						△	
KV-44	光栄	三国志	SM	14,800	12,600	○	○		○		SR		○	○	○	○	○	○		○	
KU-45	コスモス・C	億万長者	SM	9,800	8,400	○	○		○		SR	○			○		○				
KY-46	コナミ	ザ・プロ野球激突ペナントレース	AK	5,800	5,000															○	
KY-47	〃	パロディウス	AK	5,800	5,000																○
KY-48	〃	新10倍RAMカートリッジ	TL	5,800	5,000																○
SH-49	ザイン・S	トリトーン2	RP	9,800	8,400	○	○	○			SR										
SH-50	〃	ハイデッガー	SM	7,800	6,700	○	○	○			SR			○					○		
SR-51	G・A・M	太平洋の嵐 DX	SM	14,800	12,600	○	○	○		○		○	12/上	12/下							
SR-52	〃	太平洋の嵐パワーアップ	TL	5,800	5,000	○	○	○	・	○											
SK-53	システム・S	マスターオブモンスター	SM	8,000	6,800						SR		○								
SK-54	〃	アクロジェット	SM	7,800	6,700	○	○	○	○											△	
SQ-55	昭代産業	囲碁大将	囲碁	17,800	15,200	○	○		○												
SQ-56	〃	将棋大将指南	将棋	9,800	8,400	○	○		○												
SN-57	シンキング・R	道化師殺人事件	AV	7,800	6,700	○	○		○		SR	○									
SY-58	スタークラフト	ファンタジーIIIニカデモスの怒り	RP	9,800	8,400	○	○	○	○		SR			○		○					
SY-59	〃	マイト & マジックII	AV	9,800	8,400	○	○	○													
TG-60	ダイツー	四柱推命学四季	占い	25,000	21,000	○	○	○	○												
TJ-61	チャンピオン	栄養士さんII	TL	18,000	15,000	○	○	○	○												
TR-62	T & E	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,700														○		
TR-63	〃	サイオブレード	AV	8,800	7,500						SR					○					
NV-64	テレネット	エグザイル	RP	8,800	7,500	○	○		○		SR		○						○		
NV-65	〃	アルバトロス+コース2本	ゴルフSM	17,800	9,800	○	○		○		SR			○			○	○			
TP-66	デンパ	ドラゴンスピリット	AK	8,800	7,500							○									
TP-67	〃	〃 +XE1プロ	AK	16,800	14,300							○									
NC-68	ニデコム	ザ・コックピット	SM	6,800	5,800															○	
HN-69	パナソフト	レイドック2	AK	6,800	5,800														○		
HH-70	パスカルII	美少女はチェックがお好き	アダルト	5,800	5,000	○					○		○						○		
HH-71	〃	ロリータ姫の絵日記	〃	5,800	5,000						○			○					○		
HF-72	ハドソン	全略ハードディスク殿	TL	18,000	15,300	○	○	○													
EZ-73	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,400	○		○													
EZ-74	〃	ファイアーボール	AK	5,800	5,000											○					
HI-75	ハル研究所	HALNOTE	TL	29,800	25,400															○	
HI-76	〃	GCARD	TL	12,800	10,900														○		
PR-77	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,800	○	○		○		○	○		○	○		○		○		
NW-78	ファルコム	イースII	RP	7,800	6,700	○	○		○		SR		○			○			○		
NW-79	〃	ソーサリアン	RP	9,800	8,400		○		○	○	SR		○								
NW-80	〃	戦国ソーサリアン	TL	3,800	3,200		○		○	○	SR		○								
FU-81	ブローダーバンドJA	ディアブロ	PZ	6,800	5,800	○	○		○		SR			○					○		
FU-82	〃	カラテカ	AK	6,500	5,600	○	○		○												
BV-83	ボーステック	ザ・スキーム	RP	7,800	6,700						SR										
MY-84	M・キャビン	きまぐれオレンジロード	AK	7,800	6,700	○	○		○		SR										
MY-85	〃	めぞん一刻完結編	AK	7,800	6,700	○	○		○		SR			○		○				○	
MY-86	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,500															○	
MB-87	マイクロネット	麻雀狂時代スペシャル	TB	6,800	5,800	○	○	○	○		SR	△		○		○			○		
MB-88	〃	がばん	TL	9,800	8,400														○		
MB-89	〃	たんば	PZ	7,800	6,700							○									
RT-90	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,400	○	○		○		SR		○			○					

マイコンソフト特別値引き(先着順限定販売)

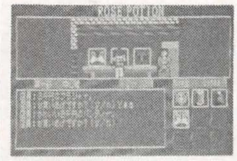
注文番号	メーカー	商品名	定価	売価	機種
AF-100	アバロン	日本語マイカードV1.2	38,000	23,000	98M・UV
KM-101	キャリーラボ	ロータス実務フォーム集	29,800	18,000	98M・UV
TT-102	東海・C	ユーカラアートV2.0	40,000	23,000	98M
HF-103	ハドソン	名筆V2.0	29,800	18,000	98M・UV
HG-104	パーソナル・M	LET'S-C	25,000	16,000	98M・UV
MZ-105	M・S・A	データライトC	28,000	17,000	98M・UV
LM-106	ライフボート	ラティスC V3.2	98,000	59,000	98M・UV
SK-107	システム・S	大戦略データコレクション	5,000	3,000	98F・M・UV
SK-108	〃	上海	6,500	4,000	98F・M・U
AF-109	アバロン	日本語マイカード	35,000	22,000	88FH・MH
KM-110	キャリーラボ	JETエキスパート	33,000	20,000	88
KM-111	〃	JET X1	35,800	22,000	X1t
KM-112	〃	JET 77A	29,800	18,000	77
TT-113	東海・C	ユーカラアート	30,000	18,000	88・MR
HF-114	ハドソン	名筆	19,800	12,000	88SR・MR
SH-115	ザイン・S	バスタード	5,800	3,000	88SR X1t
SK-116	システム・S	スーパー大戦略マップコレクション	4,800	3,000	88・X1
SK-117	〃	上海	6,500	4,000	88・X1
TP-118	デンパ	ドルアーガの塔	6,000	3,000	X1t MZ2500
NV-119	テレネット	ヴァリス	7,800	4,000	88SR X1・77AV
HF-120	ハドソン	タイムパラドックス	7,800	4,000	88SR X1・77
EZ-121	ハミング・B	アグニの石	7,800	4,000	88SR
PR-122	B・P・S	ミュール	7,800	4,000	88SR
HK-135	ハート・D	クレイズ	7,800	3,000	88SR
AK-123	アイレム	スペランカ	4,900	2,500	MSX ROM
KY-124	コナミ	グーニーズ	4,800	2,500	〃
KY-125	〃	グラディウス	4,980	2,500	〃
KY-126	〃	スカイジャガー	4,800	2,500	〃
KY-127	〃	魔城伝説	4,800	2,500	〃
SK-128	システム・S	上海	5,800	3,500	MSXII ROM
TP-129	デンパ	ソフィア	5,300	2,500	〃
TP-130	〃	デーモンクリスタル	4,800	2,500	MSX ROM
TW-131	東京書籍	太陽の神殿	6,800	3,500	MSXII ROM
NC-132	ニデコム	アルカノイドII	6,800	3,500	〃
NW-133	ファルコム	ザナドゥ	7,800	4,000	MSX ROM
NW-134	〃	ドラゴンスレイヤー4	6,800	3,500	〃

ビック通販

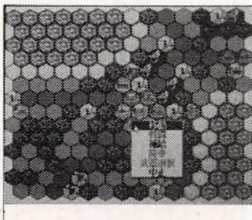
オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リスト以外の商品も特価にて販売しています。



サイオブレード　（T&E）
全100シーンを総てアニメーションで構成した新世代アニメアドベンチャー
主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。
12/中 MSXII/3.5DD、XIt/5D
12/下 98VM、286/5HD、98UV、286U/3.5HD
定価8,800円 特価7,500円　TR-136



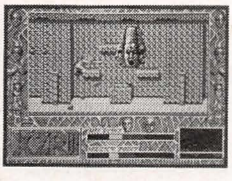
ローズポーション　（アイランドソフト）
ファンタジーアドベンチャー
ある朝、目覚めると、まるで女の子のように胸が大きくふくらんでいるのに気がつきました。残された校章を手掛りに女の子を捜し、元の体に戻って下さい。
発売中 88SR/5D
定価8,200円 特価7,000円　AL-137



スーパー大戦略　（システムソフト）
シンプルで分かりやすいゲームシステムで戦略ゲームの面白さを追求。16ビット用にパワーアップより強く、より速く、さらにそのテンションが高まりました。
12/上 98VM/5HD、98UV/3.5HD
12/中 X68000/5HD
定価8,800円 特価7,500円　SK-138



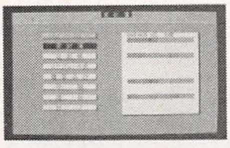
F-15ストライクイーグル　（システムソフト）
簡単な操作でリアルなドッグファイトを体験できるジェットファイターシミュレーション
君の任務は制空権の確保と敵地上基地の爆撃。
発売中 88SR/5D
定価7,800円 特価6,700円　SK-139



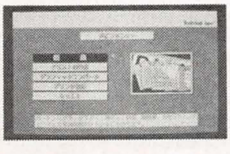
エグザイルII完結編　（テレネット）
ビジュアルシーンはディスク1枚に圧縮。より微密なシナリオの連続が確実にあなたを衝撃の最終画面に導きます。
CDシングル付き 創立5周年記念作品
12/中 98/5DD、5HD、3.5DD
88SR/5D、MSXII/3.5DD
定価8,800円 特価7,500円　NV-140



デスブリンガー　（テレネット）
もっと主人公になりきりたい。
より臨場感あふれる世界にのめり込みたい。RPGファンの想いを満たす新作の登場。
CDシングル付き 創立5周年記念作品
12/下 98/5DD、5HD、3.5HD
X68000/5HD
定価9,800円 特価8,400円　NV-141



やりくり上手　（ブローダーバンドジャパン）
家計簿・日記帳・スケジュール表・贈答品控・印刷
メニュー画面により今日/明日のスケジュールが表示されます。入力した予定は、自動的に日付順に並べかえます。
12/上 98/5DD、5HD、3.5HD
（U、LT、LXを除く）
定価9,800円 特価8,400円　FU-142



プリントショップII　（ブローダーバンドジャパン）
ポストカード・グリーティングカード・ポスター・便せん・封筒・カセットインデックス等の様々な印刷物を作れます。完全マウスオペレーションで快適操作。
発売中 98/5HD、3.5HD
（U、LT、LXを除く）
定価19,800円 特価16,800円　FU-143

ゲームソフト募集中!!
採用の場合は商品化します。詳しくは当社へお問い合わせ下さい。

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL03(492)6005　夜9:00迄毎日受け付け（除く12月30日〜1月5日、8月13日〜8月16日）
問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3（ビック通販）　TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092
商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。（島部は着払いとさせて載きます。）
配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。
〒114 北区豊島1-19-3 豊徳ビル ビック通販
銀行振り込み…お振り込み先 協和銀行 王子支店 普通149-419957 ビック通販
（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）
商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

------ キリトリ線 ------

申込書　　昭和　年　月　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所
						（〒　）
						フリガナ　　生年月日
						氏名　　昭和（　才）年　月　日
			送料			TEL（　）
			合計			その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

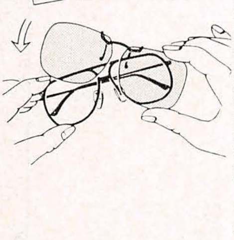
視力障害解消!

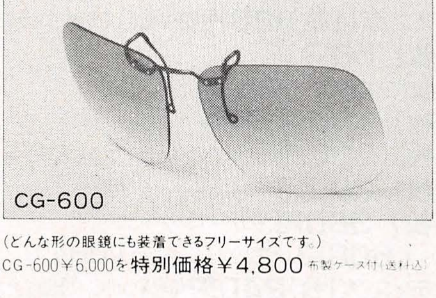
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス(株)
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,750円ソーサリアン，ジンギスカン，信長の野望(全国群雄伝)，水滸伝，マイト&マジックII，トリトーンII，怨霊戦記，ファンタジーIII，琥珀色の遺言，ウルティマIV，ウイザードリイI・II・III，Mr・プロ野球，各7,850円サイオブレード，エグザイル2，スナッチャー原宿アフターダーク，新九玉伝，シャティ，首斬り館，ハイパーニア，プロ野球FAN，各6,950円ラストハルマゲドン，イース・II，アークス，ライトニングバッカス，バトルゴリラ，ラストターゲット，マンハッタンレクイエム，ミッドガルツA，ミッドガルツB，ハイドライド3，ウイングマンSP，めぞん一刻完結編，セイレーン，スタークルーザー，ジーザス，GENJI，花の清里，ディレクター物語，白夜物語，気まぐれオレンジロード，カオスエンジェル，サバッシュ，クリムゾン，ヴェイグス，スターシップランデブー，死霊戦線，ワールドゴルフII，アドバンストファンタジアン，ビリヤードきゃぴきゃぴるん，なぎさの館，ラストターゲット，テレホンクラブストーリー，麻生澪のセクシーパヅル，アマンザス，小森愛のどきどきラリー，ときめきスポーツギャル，ネクロポリス，かわいそう物語，王子ビンビン物語，F15ストライクイーグル，アクロジェット，水龍士，今夜も朝までパワフル麻雀2，華三眩各6,000円リップスティックアドベンチャー，おちゃめなゆうれい，殺しのドレス2，ディアブロ，テトリス，極道陣取り，ウルティマI，たんば，シルフィードうる星やつら，めぞん一刻，ザ・タワーオブドラゴン，ウオーニング，ヘルツオーク，カインドゥギャルズ，雑学オリンピック，ファイナルロリータ，いろはにほへと，GAL WARSきゃぴきゃぴるん，ネギ麻雀，自己中心派・2，麻雀吾空，麻雀狂時代SP，各5,200円アークティック，ザ・コックピット，ソーサリアンシステムパック，ザ・病院，各3,380円ソーサリアンシナリオVol. 2・3，セーラー服美少女図鑑1-6美少女・ムービングスクールアップルクラブ1・2，(データ集1〜10各1,350円)

各4,300円スティルソードforアダルト，ゴリンピック，各2,700円リップスティック1〜5，ザ・FOCUS各7,100円マスターオブモンスター，スーパー大戦略各11,300円ウイザードリイ#4，シュワルツシルト各13,000円三国志，太平洋の嵐DX(VA)バーニングポイント7,700円デイガンの魔石8,900円P1 33,000円，88CARD23,000円ラルフ11,400円 ユーカラチャート20,000円，

PC-9801シリーズ

各8,750円デス・ブリンガー，ミッドガルツ，マイト&マジックII，テイルナノーグII，ベトナム1968，トリトーン2，ねじ式，プロダクションマネージャー，死体置場で夕食を，琥珀色の遺言，維新の嵐，ソーサリアン，F-16・ファイテイングファルコンII，Mr・プロ野球，ロードス島戦記，白夜物語，ジンギスカン，ウイザードリイI・II・III，ウルテイマIV，DOME，原宿アフターダーク，日本縦断セスナフライト，ファンタジーIII，インサイダース，麻雀武蔵各7,850円大戦略IIスペシャル，エグザイル2，SUPER大戦略98，キングオブマジック，サイオブレード，新九玉伝，アランティア，各6,950円白夜物語，ホワッツマイケル，STOME，自己中心派2，ハイデッガー，ハイドライド3，スタークルーザー，イース・2，ディレクター物語，ラストハルマゲドン，気まぐれオレンジロード，めぞん一刻完結編，ディーバー「カリユガの光輝」，アークス，GENJI，天使達の午後II，番外II，アマンザス，ガンダーラ，ソープランドストーリィ，王子ビンビン物語，各6,000円リップスティックアドベンチャー，うる星やつら，めぞん一刻，お嬢様くらぶ，カインドゥギャルズ，ファイナルロリータ，たんば，殺しのドレス2，テトリス，ウルティマI，各11,300円シュワルツシルト，A列車で行こうIIウイザードリイ#IV，バランスオブパワー，ザ・スーパーラスベガス，各3,380円ソーサリアン追加シナリオVol. 2，Vol. 3，8,900円ディガンの魔石，7,550円ロードオブウォーズ，32,800円忍者3，23,500円まいと〜くVer1・2，28,000円毛筆ワープロJr，39,800円P1エクセ，24,800円Torbo-c2・0，81,000円ミュージくん，16,300円MS-DOS(Ver3・3)NEC，31,000円シルエット，22,800円Z'S-STAFF98

X-1シリーズ

各8,750円琥珀色の遺言，トリトーン2，マイト&マジックII，アークス，ソーサリアン，ファンタジーIII，ウイザードリイI・II・III，ウルティマIV，ジンギスカン，信長(全国)，各7,850円エグザイル，サイオブレード，新九玉伝，プロ野球FAN，各6,950円白夜物語，スタークルーザー，今夜も…パワフル麻雀2，ラストハルマゲドン，めぞん一刻完結編，イース・2，ミュール，スペースハリアー，天使たちの午後II，ハイドライド3，ワールドゴルフII，ジーザス，各6,000円テトリス，たんば，ディアブロ，ウルテイマI，極道陣取り，大戦略，ザ・リタン・オブ・イシター，スーパーレイドック，めぞん一刻，うる星やつら，お嬢様くらぶ，各5,200円ソーサリアンシステムパック，殺意の接吻，アークティック，各7,100円スーパー大戦略，マスターオブモンスター，13,000円三国志，6,680円ゼリアード，各3,380円戦国ソーサリアン追加シナリオVol. 2・3，

X-68000シリーズ

各8,750円ファンタジーIII，白夜物語，ラストハルマゲドン，プロダクションマネージャー，めぞん一刻完結編SP，トリトーンII，デス・ブリンガー，アークス，名監督II，サンダーフォース2，マイト&マジック，DOME，信長の野望(全国版)，ウルテイマIV，各7,850円フルスロットル，沙羅曼蛇，スーパー大戦略X68K，ドラゴンスピリット，各6,950円R-TYPE，ウオーニング，マーダークラブX68000デラックス，パワーリーグ，ザ・マン・アイ・ラブ，カサブランカに愛を，ガルフォース2，第4のユニット2，殺人倶楽部，ザ・リターン・オブ・イシター，マンハッタンレクイエム，熱血高校ドッチボール部，桃太郎伝説，ソフトでハードな物語2，アルカノイド，源平討魔伝，麻雀吾空，麻雀狂時代SP，各6,000円テトリス，スペースハリアー，第4のユニット花札放浪記，いろはにほへと，ザ・コックピット，各11,300円A列車で行こうII，ザ・スーパーラスベガス，各13,000円三国志，太平洋の嵐DX，15,300円サンプリングPRO，15,980円MUSIC PRO 13,500円SOUND PRO，33,800円C・コンパイラ 25,300円CARD PRO，47,800円DATA PRO 16,800円NEW Print Shop，8,900円ザ・福袋V2・0 23,500円スーパー・アーティスト256，32,300円EW 18,650円ハイパーUD，11,350円た〜みのる

FM-77AVシリーズ

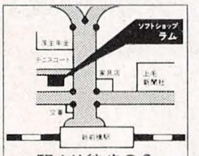
各8,750円アークス，琥珀色の遺言，怨霊戦記，ジンギスカン，ファンタジーIII，マイト&マジック，ウィザードリイ#I・II・III，各7,850円サイオブレード，プロ野球FAN，各6,950円白夜物語，めぞん一刻完結編，くりーむレモン，花の清里，GENJI，マンハッタンレクイエム，天使たちの午後II，イース・II，ジーザス，王子ビンビン物語，各6,000円シルフィード，ソリテイアロイヤル，テトリス，ザ・リターンオブイシター，たんば，大戦略FM，レイドック，麻雀吾空，うる星やつら，めぞん一刻，いろはにほへと，13,000円三国志，6,600円スペースハリアー 11,300円ウイザードリイ#4(リタンオブワードナー)

MSXシリーズ

各8,750円アークスD，ファンタジーIID，スナッチャD，琥珀色の遺言D，トリトーンIID，DOMED，ウィザードリイD，マイト&マジックD，GabanD，波動の標的D，ジンギスカンD，R，各7,850円スーパー大戦略R，サイオブレードD，原宿アフターダークD，エグザイル・2D，首斬り館D，信長の野望(全国版)D，各6,980円ラストハルマゲドンD，イース・II，スターシップランデブーD，ハイデッガーD，白夜物語D，気まぐれオレンジロードD，今夜もパワフル麻雀2D，アルギースの翼R，V/STOL FIGHTERD，真魔王ゴルベリアスD，めぞん一刻完結編D・R，カオスエンジェルD，死霊戦線2D，新九玉伝D，なぎさの館D，セイレーンD，マンハッタンレクイエムD，グレイテストドライバーD，ワールドゴルフIID，ジーザスD，抜忍伝説D，花の清里D，ウイングマンスペシャルD，殺人倶楽部R・D，ソープランドストーリィーD，東京女子高制服を脱いだ図鑑1・2・3，ミュールD，各6,000円テトリスD，ペンギンくんWars2R，ゼビウス「ファードラウト伝説」R，デイアブロD，マスターオブモンスターD，学園戦記D，サジリD，極道陣取りD，ウルティマID，たんばD，自己中心派R，クリムゾンD，麻雀吾空R，麻雀狂時代SPD，制覇D，テーブダンジョンIIR，ドラゴンクエストIIR，サジリD，テスタメントD，ソリティアロイヤルD，T・D・FD，学園物語D・R，リバイバーD，カインドウギャルズD，めぞん一刻D，うる星やつらD，センサーキッドR，お嬢様くらぶD，雑学オリンピックD，サラマンダR，刑事大打撃D，おちゃめなゆうれいD，ちょっと名探偵D，F1・SPIRITD，LAYDOCK2D，ザ・コックピットR，リトルバンパイアD，各5,200円ゴーファーの野望R，ケンペレチェスR，阿佐田哲也のA級麻雀R，Beガール！D，激突ペナントレースR，パロディウスR，F1スピリットR，アクロジェットR，エルギーザの封印R，新10倍カートリッジR，F-15ストライクイーグルR・D，ラスタンサーガR，陽あたり良好！D，ラ'フェールD，軍人将棋D，各6,550円R-TYPE，11,300円ウイザードリイ#1R，7,280円 アンジェラス〜悪魔の福音〜各11,300円G-CARD，バランスオブパワーD，6,000円文書作左衛門，6,950円はがき書右衛門，25,800円HALNOTE，13,000円G-CALK，21,000円msx-writeII，29,800円msx-DOS2

NEW・HARDが安い！

X68000ACEHD¥399,800→¥3?2,000
PC8801FE¥129,000→¥1?2,000
PC-88VA2¥298,000→¥2?3,000
F1XDJmsx2+¥69,800→¥5?,800
X68000ACEHD+CZ-601Dセット
¥519,600→¥4?5,000
セガメガドライブ，PCエンジン他



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替て。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 送料は1本350円2本以上500円ハードは3万円以下800円3万円以上無料を加算して下さい。代金引き替えの方はお申し出下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日 第2、第3月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17-13

代金は郵便切手で ／ 高品質フロッピーディスク

無銭家たちへのお助けマン！

大特価

■ノーブランド5インチ(10枚に付送料370円)

- **2HD(1枚)110円** プラスチックケース付
- **2HD青又は赤(1枚)120円**(色を指定して下さい)プラスチックケース付
- **2D (1枚) 50円**

■ノーブランド3.5インチ(10枚に付送料370円)

- **1DD(1枚) 100円** プラスチックケース付
- **2D (1枚) 100円** プラスチックケース付
- **2DD(1枚) 200円** プラスチックケース付
- **2HD(1枚) 360円** クリーニングキット付

■5インチクリーニングキット **1,600円**(1セットに付送料260円)

■ノーブランドファミコン用生ディスク(1枚)**240円**(5枚で240円・10枚以上送料無料)

コピーツールによるバックアップ用です。

例えば ノーブランド5インチ2HD×20+5インチクリーニングキットでは
110円×20+370円×2+1,600円+260=4,800円(お求めは切手で！)

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，年令，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。
★5インチと3.5インチは10枚単位，ファミコン用生ディスクは5枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション

お申し込み先 BM係

〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号 ☎03-802-5989

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

SOFT

MSX

シャロム…Ⓡ5,400円
エルギーザの封印…I Ⓡ/II Ⓡ5,300円
信長(全国版)…II (3.5)8,000円、II Ⓡ8,900円
三国志…II Ⓡ13,400円/II (3.5)11,600円
ジンギスカン…II (3.5)/II Ⓡ8,900円
イース/II…II (3.5)7,100円
ラストハルマゲドン…II (3.5)7,100円
ウイングマンスペシャル…II (3.5)7,100円
めぞん1刻完結編…II Ⓡ7,100円
グレイテストドライバー…II (3.5)7,100円
ARCUS…II (3.5)8,000円
マイトアンドマジック…II (3.5)8,900円
ぎゅわんぶらぁ自己中心派…II Ⓡ6,200円
レイドック2…II＋(3.5)6,200円
F1スピリット3Dスペシャル…II＋(3.5)6,200円
○天使達の午後II/番外編…II (3.5)7,100円
○R-TYPE…Ⓡ6,600円
○サイオブレード…II (3.5)8,000円
○スーパー大戦略…II Ⓡ8,000円
○スナッチャー…II (3.5)8,900円
○原宿アフターダーク…II (3.5)8,000円
○メンバーシップゴルフ…II (3.5)7,100円
スターシップランデブー…II (3.5)7,100円
○ゼビウス・ファードラウト伝説…II Ⓡ6,200円
○きまぐれオレンジロード…II (3.5)7,100円
○真魔王ゴルベリアス…II (3.5)7,100円
○パワフルまあじゃん2…II (3.5)7,100円
○琥珀色の遺言…II (3.5)8,900円
○ファンタジーII…II (3.5)8,900円
○マスターオブモンスター…II (3.5)6,200円
○アンジェラス…II (3.5)7,400円
○バランスオブパワー…II (3.5)11,600円
○死霊戦々2…II (3.5)7,100円
○V/STOLファイター…II (3.5)7,100円

X1、X68000

ソーサリアン…X1ターボ8,900円
イース/II…X1ターボ7,100円
ARCUS…X1ターボ8,900円
めぞん1刻完結編…X1シリーズ7,100円
ラストハルマゲドン…X1シリーズ7,100円
マスターオブモンスター…X1ターボ7,200円
白夜物語…X1シリーズ7,100/○X68 8,900円
リターン・オブ・イーシター…X1ターボ6,500/X68 7,100円
信長(全国版)…X1/X68 8,900円
ファンタジーIII…X1/X68 8,900円
サンダーフォースII…X68 8,900円
マイトアンドマジック…X68 8,900円
ドラゴンスピリット…X68 8,000円
サラマンダ…X68 8,000円
○エグザイル…X1ターボ8,000円
○サイオブレード…X1ターボ8,000円
○ウイザードリーIV…X1シリーズ11,600円
○パワフルまあじゃん2…X1/X68 7,100円
琥珀色の遺言…○X1ターボ/X68 8,900円
○ラストハルマゲドン…X68 8,900円
○R-TYPE…X68 7,100円
○太平洋の嵐DX…X68 13,400円
○フルスロットル…X68 8,000円
○スーパー大戦略68K…X68 8,000円
○めぞん1刻完結編…X68 8,900円
○ウルテイマIV…X1/X68 8,900円

FM7/77

ファンタジーIII…AV8,900円
イース/II…AV7,100円
麻雀悟空…77 6,200円
ウルティマIV…77 10,700円
アークス…AV8,900円
琥珀色の遺言…AV8,900円
白夜物語…AV7,100円
くりいむレモン…7/77 7,100円
めぞん1刻完結編…AV7,100円
○リターン・オブ・イーシター…AV6,200円
○サイオブレード…AV8,000円
○ウイザードリーIV…77 11,600円

88/9801

アンジェラス…88V2 7,400円
維新の嵐…88VA/98 8,900円
めぞん1刻完結編…88V2/98 7,100円
きまぐれオレンジロード…88V2/98 7,100円
ソーサリアン…88V2/88VA/98 8,900円
イース/II…88V2/98 7,100円
ラストハルマゲドン…88V2/98 7,100円
太平洋の嵐DX…VA/98 13,400円
琥珀色の遺言…88V2/98 8,900円
やじうまペナントレース…88V2/○98 7,100円
白夜物語…88V2 7,100/98 8,900円
サイオブレード…88V2/○98 8,000円
Mr.プロ野球…88V2/98 8,900円
ロードス島戦記…98 8,900円
大戦略IIスペシャル…98 8,000円
天使達の午後II/番外編…○88V2/98 7,100円
ウルテマIV…88/○VA/98 8,900円
R-TYPE…VA 7,100円
○ミッドガルツA/B…88V2 7,100円
スナッチャー…88V2 8,000円
○マイトアンドマジックII…88V2/VA/98 8,900円
○ウイザードリーIV…88/98 11,600円
○ヴエイグス…88V2 7,100円
○アドウアンスト・ファンタジアン…88V2 7,100円
○スーパー大戦略98…98 8,000円
○テイルナ・ノーグII…98 8,900円
○デス・ブリンガー…98 8,900円
○シュヴルツシルト…88V2/98 11,600円
リップステックアドベンチャー 88V2 6,200円
○信長(戦国群雄伝)…88V2 8,900円
○水滸伝…88V2 8,900円
○パワフルまあじゃん2…88V2/98 7,100円
○ディガンの魔石…88V2 9,000円
○バーニングポイント…88V2 7,800円

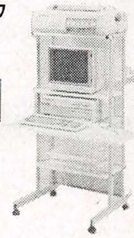
5周年記念特典 1/7まで

★ソフトの特価販売(当価格は1/7日消印まで有効とします。)
★ハード特典①オリジナルテレフォンカードプレゼント
②デスケットプレゼント(CPUご購入の方)
★コンピュータミュージック、毛筆年賀状作り実演中、ご来店をお待ちしています。
★年末年始:無休で営業(1/1日除く)

高級パソコンデスク



コニカ ED-50
29,800円→16,800円
幅640×高さ1,260×奥行700



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

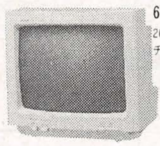


シグマF-3
38,000円→21,000円
幅610×高さ1,283×奥行700
資料スタンドコンセント(2コ)付
サイトテーフル、ヘーハートレーは別売

HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可

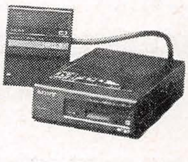
88/98対応モニター
SHARP CU-14ED
79,800円→59,800円
アナログRBG、ケーブル付
2モードオートスキャン、
ワイドスイッチ付
ピッチ0.39



MSX対応モニター
SANYO CMT-A14F1
64,800円→48,000円
200ラインカラー、21ピン/8ピンRGB
チルト台、マルチケーブル付



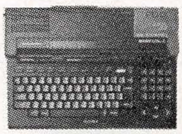
SONY MSX2ディスクドライブ
HBD-F1
3.5インチ2DD
36,800円→32,000円



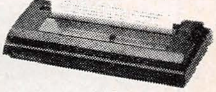
ナショナルMSX2ディスクドライブ
FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→34,000円



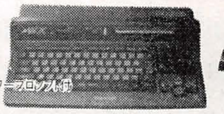
SONY MSX2+
F1XDJ
69,800円→61,500円
第2水準漢字ROM・FM音源・ゲームフログラシングソフト付
※ROMソフト1本サービス



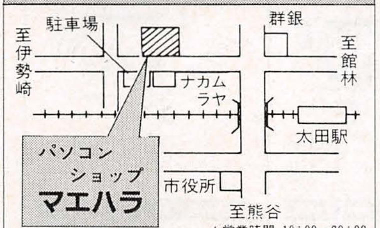
ナショナル MSX2 ワープロプリンタ
FS-PW1
ワープロソフト、住所録付き
49,800円→42,800円



ナショナルMSX2+
FS-A1WX
69,800円→61,500円
第2水準漢字ROM・FM音源ワープロソフト付
※ROMソフト1本サービス

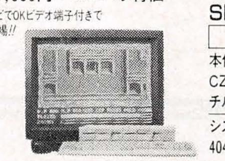


コンピュータミュージック・毛筆年賀状作り実演中!!
ご来店お待ちしています。



★営業時間 10:00～20:00
★定休日 木曜日

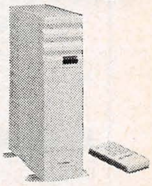
NEC
PC-8801FE
129,000円→マエハラ特価
テレビでOKビデオ端子付きで新登場!!



SHARP
X68000ACE
本体(BK、GY)319,800円
CZ-603D(BK、GY)
チルトスタンド付 84,800円
システム価格
404,600円→マエハラ特価



SHARP
パソコンチューナー
AN-8TU
35,800円→31,000円
アナログRGB(15ピン)、15KHzモード仕様



お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込(ソフトはご遠慮下さい)お電話の上、口座(群馬銀行太田西支店㊚ 297676マエハラ)にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

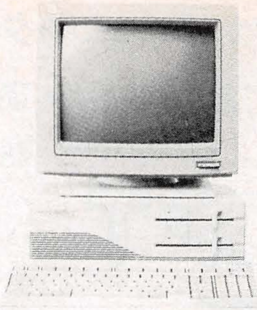
〒	□□□-□□
ご住所	フリガナ
TEL	(　　　)　　－
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額
パソコンデスク	数量	金額
ハード	数量	金額

鏡開

〔kagamibiraki〕

- PC-9800シリーズ PC-9801RX2 RX4
- NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RA2/RA5
- PC-286VE 286X
- PC-8801MA2 FE
- PC-8800シリーズ PC-88VA2



NEC

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RX2 RA2

ハードの時代からソフトのパフォーマンス
ビジネスでなく遊べるパソコンであることを知ってほしいと思います。だからPC-9801シリーズ





PC-286VE
PC-286X

TEL. INFORMATION
9801 . 286
オーダーダイアル
03-986-9801

PC-286VE Ⓐコース

PC-286VE-STD〔本体〕……… ¥298,000
PC-286CDⅡ〔ノングレア対応0.31ディスプレ〕 ¥ 94,800
PC-286POⅠ〔日本語MS-DOS〕… ¥ 18,000
TN-マウス〔マウス〕………… ¥ 7,800

定価合計¥418,600➡現金特価	
¥ 9,300×36回	㋭なし 頭なし
¥ 9,800×24回	㋭2.2万 頭なし
¥13,400×24回	㋭なし 頭なし

PC-286VE Ⓑコース

PC-286VE-STD〔本体〕… ¥298,000
4475N〔0.31ディスプレー〕…… ¥ 99,800
TN-マウス〔マウス〕………… ¥ 7,800

定価合計¥405,600➡¥252,000	
¥ 8,400×36回	㋭なし 頭なし
¥10,400×24回	㋭1万 頭なし
¥12,100×24回	㋭なし 頭なし

PC-286VE Ⓒコース

PC-286VE-H20〔本体〕… ¥423,000
PC-286CDⅡ〔ノングレア対応0.31ディスプレ〕 ¥ 94,800
PC-286POⅠ〔日本語MS-DOS〕… ¥ 18,000
TN-マウス〔マウス〕………… ¥ 7,800

定価合計¥543,600➡現金特価	
¥ 5,800×36回	㋭2万 頭10万
¥ 9,600×48回	㋭2万 頭なし
¥12,400×36回	㋭なし 頭なし

周辺機器 INFORMATION

商品名	定価	現金特価
8801・9801周辺機器		
PC-8801-23-24	¥ 39,800	¥ 30,000
PC-9801-26K	¥ 25,000	¥ 20,500
FM-1〔26K同等品〕	¥ 18,000	¥ 15,800
PC-9872U	¥ 10,000	¥ 8,500
NT-98マウス	¥ 6,800	¥ 3,600
ハードディスク・ワープロ		
HD202	¥ 98,000	¥ 59,800
R2JR	¥125,000	¥ 79,800
TT11-520N	¥ 99,800	¥ 67,000
LHD-32NR	¥118,000	¥ 79,000
CRC-HD2A	¥ 89,800	¥ 59,800
15インチ漢字プリンター		
VP-1000	¥154,000	現金特価
VP-1000CSF付	¥184,000	¥117,000
VP-135EX	¥100,000	現金特価
VP-800CSF付	¥144,000	¥ 94,800
PC-201G	¥158,000	現金特価
熱転写漢字プリンター		
AP-550PC	¥ 69,800	¥ 49,800
AP-800PC	¥ 99,800	現金特価
PC-PR101TL2	¥ 83,800	¥ 59,800
GT-100V	¥ 44,800	¥ 36,000
HWS-10	¥ 34,800	¥ 26,000

送料 ¥1,000

即納 PC-9801RA2 Ⓐコース

PC-9801RA2〔本体〕……… ¥498,000
CU-14CD〔0.31オーバースキャンディスプレー〕 ¥ 84,800
PC-9872U〔マウス〕……… ¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3〔PS98-013-HMW〕 ¥ 18,000

定価合計¥610,800➡¥428,000	
¥ 7,200×36回	㋭なし 頭20万
¥10,600×48回	㋭なし 頭なし
¥13,600×36回	㋭なし 頭なし

即納 PC-9801RX2 Ⓐコース

PC-9801RX2〔本体〕……… ¥398,000
PC-KD854N〔0.39 4050文字カラーディスプレー〕 ¥ 84,800
PC-PR201G〔15"漢字プリンター〕 ¥158,000
TN-マウス〔MSマウス〕……… ¥ 7,800

定価合計¥648,600➡現金特価	
¥10,400×30回	㋭2.5万 頭10万
¥ 9,700×36回	㋭3.5万 頭なし
¥12,000×48回	㋭なし 頭なし

即納 PC-9801RX2 Ⓑコース

PC-9801RX2〔本体〕…… ¥398,000
CU-14ED〔0.39オーバースキャンディスプレー〕 ¥ 79,800
NT98L……………… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3〔PS98-013-HMW〕 ¥ 18,000

定価合計¥398,000➡¥366,800	
¥ 9,100×48回	㋭なし 頭なし
¥11,600×36回	㋭なし 頭なし
¥ 9,600×36回	㋭1.2万 頭なし

即納 PC-9801RX2 Ⓒコース

PC-9801RX2〔本体〕……… ¥398,000
CU-14CD〔0.31オーバースキャンディスプレー〕 ¥ 84,800
PC-9801-26K〔サウンドボード〕 ¥ 25,000
NT98L……………… ¥ 6,800

定価合計¥515,600➡¥379,800	
¥ 9,200×48回	㋭なし 頭なし
¥ 7,300×36回	㋭なし 頭15万
¥14,100×24回	㋭2万 頭なし

PC-8801FE Ⓑコース



PC-8801FE〔本体〕……… ¥129,000
PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕…… ¥ 84,800
バックアップディスク…… ¥ 4,400

定価合計¥218,200➡¥154,800	
¥ 5,200×36回	㋭なし 頭なし
¥ 7,500×24回	㋭なし 頭なし

PC-8801FE Ⓒコース



PC-8801FE〔本体〕……… ¥129,000
PC-863G〔PCエンジン付ディスプレー〕 ¥138,000
バックアップディスク…… ¥ 4,400

定価合計¥271,400➡¥189,000	
¥ 6,600×36回	㋭なし 頭なし
¥ 9,600×24回	㋭なし 頭なし

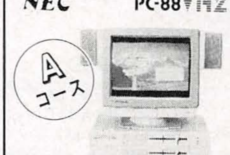
PC-8801FE Ⓓコース



PC-8801FE〔本体〕……… ¥129,000
CU-14ED〔0.39ドットディスプレー〕……… ¥ 79,800

定価合計¥213,800➡¥142,000	
¥ 4,900×36回	㋭なし 頭なし
¥ 7,100×24回	㋭なし 頭なし

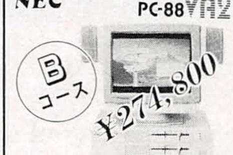
NEC PC-88VA2 Ⓐコース



PC-88VA2〔本体〕……… ¥298,000
PC-KD863SW〔ステレオディスプレー〕… ¥118,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥422,800➡現金特価	
¥ 9,800×36回	㋭なし 頭なし
¥14,200×24回	㋭なし 頭なし

NEC PC-88VA2 Ⓑコース



PC-88VA2〔本体〕……… ¥298,000
CZ-880DE〔4050文字チューナ付〕… ¥109,800
接続用ケーブル〔15Pケーブル〕… ¥ 4,800

定価合計¥412,600➡¥274,800	
¥ 9,000×36回	㋭なし 頭なし
¥13,000×24回	㋭なし 頭なし

PC-8801MA2 Ⓐコース



PC-8801MA2〔本体〕……… ¥168,000
PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕…… ¥ 84,800
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥259,600➡現金特価	
¥ 6,000×36回	㋭なし 頭なし
¥ 8,700×24回	㋭なし 頭なし

PC-8801MA2 Ⓑコース



PC-8801MA2〔本体〕……… ¥168,000
PC-863G〔PCエンジン付ディスプレー〕 ¥138,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥312,800➡¥212,000	
¥ 7,400×36回	㋭なし 頭なし
¥10,600×24回	㋭なし 頭なし

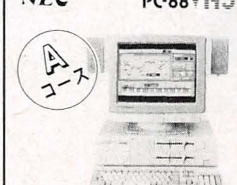
PC-8801MA2 Ⓒコース



PC-8801MA2〔本体〕……… ¥168,000
CZ-880DE〔4050文字チューナ付〕… ¥109,800
接続用ケーブル〔15Pケーブル〕… ¥ 4,800

定価合計¥282,600➡¥193,000	
¥ 6,300×36回	㋭なし 頭なし
¥ 9,100×24回	㋭なし 頭なし

NEC PC-88VA3 Ⓐコース



PC-88VA3〔本体〕……… ¥398,000
PC-KD863SW〔ステレオディスプレー〕 ¥118,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥522,800➡現金特価

NEC PC-88VA3 Ⓑコース



PC-88VA3〔本体〕……… ¥398,000
CZ-880DE〔4050文字チューナ付〕… ¥109,800
接続用ケーブル〔15Pケーブル〕… ¥ 4,800

定価合計¥512,600➡現金特価

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

今月の限定お買得品

EPSON PC-286VE



PC-286VE-STD	¥298,000
CU-14AD	¥84,800
NT98L-マウス	¥6,800

定価合計¥390,600➡¥259,900

NEC用 IO-730

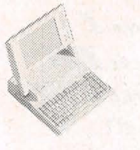
NEC用カラーイメージ ジェットプリンター

48ノズルヘッドでモノクロ・カラーとも高速印字 ビジネスに不可欠のB4横用紙・15インチ連続紙対応 静かなオフィスで利用できる静粛印字

IO-730(シャープ)	¥230,000
フリンターケーフル	¥5,800

定価合計¥235,800➡現金特価

EPSON PC-286L



PC-286L STD N	¥348,000

定価合計¥348,000➡¥228,800

EPSON PC-286VE



PC-286VE-STD	¥298,000
PC-286CDII	¥94,800
NT98L-マウス	¥6,800

定価合計¥400,600➡¥2[illegible]6,000

EPSON HG-2500



NEC用インクジェットプリンター

定価合計¥248,000➡ ¥99,800

EPSON HG-2550PC



NEC用インクジェットプリンター

定価合計¥258,000➡¥134,000

PC-8801FE 新製品

テレビも映る2000文字ディスプレセット

Aコース



PC-8801FE(本体)	¥129,000
CZ-820D(チューナ付ディスプレー)	¥79,800
接続用ケーブル	¥780

定価合計¥216,600➡ ¥119,900

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。　送料 ¥1,000　くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

上記商品は池袋店、札幌店にて実演中です。

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30-19:00)

PC-9801 PC286お問い合せ御注文

03-986-9801

コースでのお申込み、コース外での御注文 オプションからソフトまでお受けいたしております。

パソコンの御注文お問い合せ下取り

03-987-7771

お問い合せから下取品の査定まで 何でも御相談下さい。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

あなたのパソコン 高く下取りマス

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっとご満足いただけるはずです。

……………………☎03-989-1171



ショウルームインフォメーション

12月のショップお休み……1日(木)・8日(木)・15(木)・31(土)　年内の営業は30日まで

1月のショップお休み……1日(日)・12日(木)・19日(木)・25日(水)・26日(木)　新年の営業は2日より

ショールーム営業時間

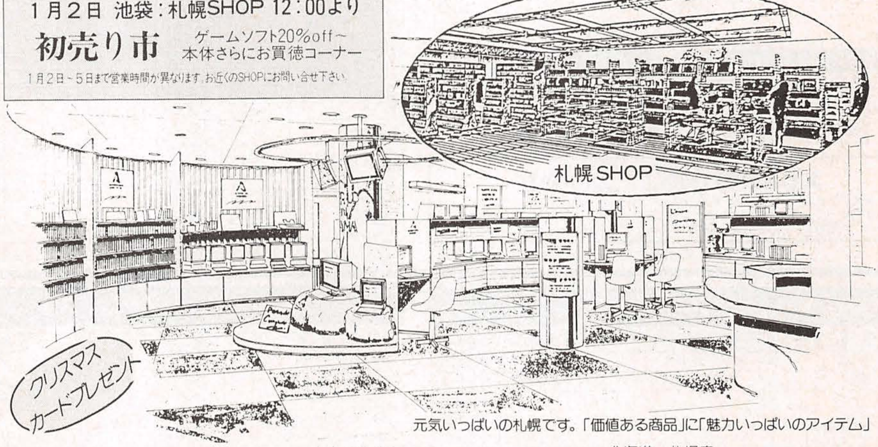
池袋Shop	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣	03-987-7771
札幌Shop	11:00～19:30	札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F	011-251-1777

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

1月2日 池袋：札幌SHOP 12:00より

初売り市　ゲームソフト20%off～ 本体さらにお買徳コーナー

1月2日～5日まで営業時間が異なります。お近くのSHOPにお問い合せ下さい。



元気いっぱいの札幌です。「価値ある商品」に「魅力いっぱいのアイテム」

SHOP EVENT

札幌：11月18日～12月25日

「ホワイトクリスマスセール」

池袋：12月1日～12月25日

「クリスマスわいわいセール」

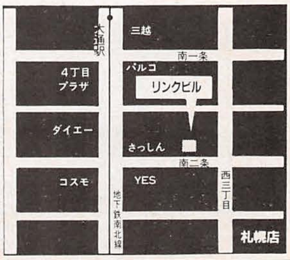
池袋・札幌：1月2日～1月31日

「新年恒例初夢フェア」

東京：池袋店



北海道：札幌店



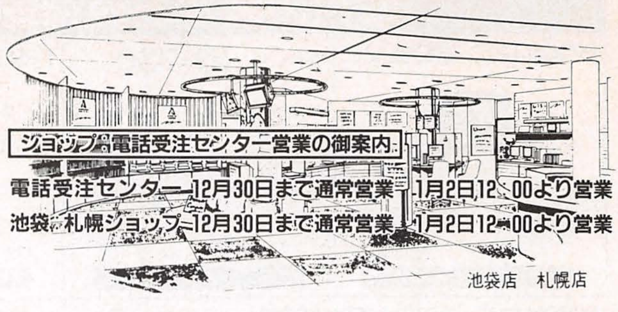
札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

鏡開

〔kagamibiraki〕

思いたったら電話いつでもSHOP

- X68000
- X1 turbo Z
- X1 turbo Z II
- X1 turbo Z III
- X1 twin
- X1 G Model 30
- FM77AV



ジョップ電話受注センター営業の御案内

電話受注センター 12月30日まで通常営業 1月2日12:00より営業

池袋・札幌ショップ 12月30日まで通常営業 1月2日12:00より営業

池袋店　札幌店

16ビット最速の68000だから……

今宵の気分もいける X68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

最新ソフトプレゼント

X68000 A コース

CZ-601C〔本体+keyボード〕‥ ¥319,800
CZ-601D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥ ¥119,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥ ¥ 5,800

定価合計¥445,400➡現金特価	
¥ 7,200×36回	㊍2 万㊐なし
¥10,500×36回	㊍なし㊐なし
¥15,100×24回	㊍なし㊐なし

安すぎて表示できません。

X68000 B コース

基本セット

CZ-601C〔本体+keyボード〕‥‥ ¥319,800
CZ-601D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥‥ ¥119,800

定価合計¥439,600➡現金特価	
¥14,900×24回	㊍なし　㊐なし
¥10,300×36回	㊍なし　㊐なし
¥ 4,700×48回	㊍2 万　㊐なし

X68000 C' コース

CZ-601C〔本体+keyボード〕‥ ¥319,800
CZ-601D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥ ¥119,800
CZ-6ST1E〔チルドスタンド〕‥ ¥ 5,800
CZ-8PK6〔24/15インチ漢字プリンター〕‥ ¥159,000

定価合計¥604,400➡現金特価	
¥18,000×24回	㊍なし㊐なし
¥12,500×36回	㊍なし㊐なし
¥ 6,300×48回	㊍2 万㊐なし

X68000 E コース

CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥‥ ¥399,800
CZ-601D〔15'カラー0.39 ディスプレーテレビ〕‥ ¥119,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥‥ ¥ 5,800

定価合計¥533,200➡現金特価	
¥ 8,000×36回	㊍3 万㊐なし
¥13,000×36回	㊍なし㊐なし
¥18,800×24回	㊍なし㊐なし

安すぎて表示できません。

X68000 F コース

CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥‥ ¥399,800
CZ-611D〔15'カラー0.31 ディスプレーテレビ〕‥ ¥145,000
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥ ¥ 5,800

定価合計¥558,400➡現金特価	
¥ 8,600×36回	㊍3 万㊐なし
¥13,600×36回	㊍なし㊐なし
¥19,600×24回	㊍なし㊐なし

安すぎて表示できません。

X68000 G' コース

CZ-611CB〔20MHDD付本体〕‥ ¥399,800
CZ-603DB〔15'カラーディスプレー〕 ¥ 84,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥‥ ¥ 5.800

定価合計¥490,400➡現金特価	
¥18,200×24回	㊍なし㊐なし
¥12,600×36回	㊍なし㊐なし
¥ 6,400×48回	㊍2 万㊐なし

安すぎて表示できません。

★X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中！

X68000 限定処分コース

CZ-600CB〔本体+Keyボード〕‥ ¥369,800
CZ-601DB〔15'カラーディスプレーTV〕 ¥119,800
御希望ソフト‥‥‥‥‥ ¥ 7,800

定価合計¥496,600➡¥318,000	
¥14,600×24回	㊍なし㊐なし
¥10,100×36回	㊍なし㊐なし
¥ 6,800×36回	㊍2 万㊐なし

X68000 G コース

CZ-601C〔本体+Keyボード〕‥‥ ¥319,800
CZ-611D〔0.31ディスプレーTV〕‥ ¥145,000
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕‥‥ ¥ 5,800
CZ-6BE1A〔1MBRAM〕‥‥ ¥ 38,000

定価合計¥508,600➡現金特価	
¥12,800×24回	㊍3 万㊐なし
¥17,800×24回	㊍なし㊐なし
¥12,300×36回	㊍なし㊐なし

安すぎて表示できません。

X68000お買上げのお客様へ
●Xポシェットプレゼント ●Xウインドブレーカープレゼント
●最新ソフトプレゼント(限定処分コース・Bコースは除く) ●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント 他、特典いろいろプレゼント！

X68000へのお問い合せ 03(987)7771

X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「ドラゴンクエスト」のうちいずれかプレゼント中！



1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. 2Mバイトの大容量メモリ
3. 独自のフレンドリーOS搭載
4. JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5. 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6. ステレオ対応FM音源&AD PCM

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000をはじめソフト＆周辺機器類は、当社池袋店・札幌店にて実演中です。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	¥12,800	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
Z's STAFF PRO68K	¥58,800	¥47,800	画像処理システム	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	¥31,800	プログラムを効率良くサポートします	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO68K	¥18,800	¥15,100	FM音源機能をフルに稼動	CZ-6BB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース.グラフ作成1体化のビジネスツール	CZ-6BG1	GP-IBボード	¥ 59,800	現金特価
弥　生	¥80,000	¥49,800	事業所用経理システム	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥55,500	3次元コンピュータグラフィックス	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥ 38,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	コマンド型データベース	CZ-6BF1	増設用RS232Cボード	¥ 49,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	カード型データベース	CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	¥ 79,800	¥63,000
Sampling PRO68K	¥17,800	¥15,000	サンプリングエディター	CZ-6BC1	FAXボード	¥ 79,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	ポップアートツール	CU-21CD	21インチカラーディスプレー	¥139,800	~~¥111,000~~
Communication PRO68K	¥19,800	¥16,800	フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト	CZ-603D	14インチカラーディスプレー	¥ 84,800	現金特価
THE 福袋 V2.0	¥ 9,980	現金特価	ソフト開発ツール	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000	現金特価
トラックボール	¥13,800	¥12,000	オペレーティングシステム	CZ-8NT1	スキャナ用パラレルボード	¥ 29,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM2	モデムユニット	¥ 49,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232C マウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
ジョイスティック	アスキーターボステック	¥ 6,800	¥ 5,440
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8NM2	X-1 turbo マウス	¥ 6,800	¥ 5,780
AN-8TU	RGBシステムチューナー	¥ 35,800	現金特価
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000	現金特価
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカー	¥ 59,800	¥48,800
X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800	現金特価
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥ 19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW-Z-BASIC 64KRAM付 即納	¥ 18,800	¥ 13,000
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター［定価¥9,800］を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

X-1シリーズ システムソフト

	商品名	機種名	価格	現金特価
	コスモステーション	CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
	モデムターミナル	CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	~~¥6,200~~
	turbo ターミナル	CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
	ランゲージマスター(CP M R)	CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
	turbo CP M(漢字版)	CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
	ミュートピア	CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X68000 IN MIDI BOAD

品名	内容	価格	現金特価
MIDIユニット	計測技研ソフト付	¥16,800	現金特価
MIDIボード	SHARP CZ-6BM1	¥26,800	¥22,000
MIDIソフト	SHARP	¥25,800	¥21,800

送料 ¥1,000　　ボードとソフトを合せるとさらにオトク

SHARP

AN-8TU



テレビ番組が楽しめる!!
RGBシステムチューナー

対象ディスプレー
アナログRGB入力対応(15P) 200ライン対応の物の
KD863S、862、GU-11AD.BD、ED、603D

KD854・852には使用出来ません。

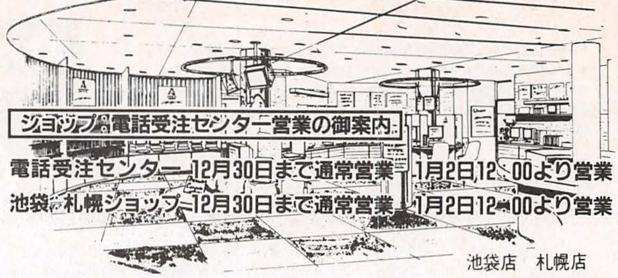
定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	㊍なし ㊐なし
¥5,600× 6回	㊍なし ㊐なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

〔kagamibiraki〕 **思いたったら電話いつでもSHOP**

■特選中古パソコン

- ●NEC
- ●SHARP
- ●FUJITSU
- ●EPSON
- ●Panasonic
- ●SONY
- ●OMRON



今月の限定お買得品

AIWX ＋ジョイハンドル 限定100セット
定価合計¥89,600➡¥77,800

SHARP X68000
CZ-600C……¥369,000
CZ-600D……¥129,800
定価合計¥498,800➡¥278,000

SHARP XIturbo Model10
CZ-820C〔本体〕……¥69,800
AN-58C〔コンバーター〕¥2,980
定価合計¥72,780➡¥16,800

FM77AV40EX
FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計 ¥306,000➡¥168,000

FM77AV20EX
FM-77AV20EX……¥129,800
FM-TV152……¥88,000
セット合計 ¥217,800➡¥114,000

NEC PC-8801FE
PC-8801FE〔本体〕……¥129,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕¥64,800
セット合計¥193,800➡¥133,000

SHARP X-1G30 限定品
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡¥49,800

SHARP X-1TWIN 限定品
CZ-830C……¥98,000
定価合計¥98,000➡¥64,000

EPSON PC-286L STD[N] 限定品
¥348,000➡¥228,000

SHARP CZ-8PK6 新品
〔15インチ漢字プリンター〕
フロッピーホルダープレゼント
¥159,000➡¥6 ,800

EPSON PC-286VE
PC-286V-STD……¥298,000
CU-14ED……¥79,800
定価合計¥377,800➡¥259,000

NEC PC-8801MA2
PC-8801MA2……¥168,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕¥64,800
セット合計¥232,800➡¥159,800

SHARP チューナ付ディスプレー
CU-14G
定価¥69,800➡¥29,800

AIWX 新製品
定価合計¥69,800➡¥62,800

NEC
PC-9801RX2〔本体〕
定価合計¥398,000➡¥288,000

SHARP PC-1360 限定品
PC-1360〔ポケコン本体〕¥29,800
プログラム編集機能
定価合計¥29,800➡¥19,800

NEC

6001シリーズ本体

品名	定価	価格
PC-6001MKIISR〔RFモジューレーター付〕	¥89,000	¥10,000
PC-6601〔3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥143,000	¥12,000
PC-6601SR〔3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥155,000	¥19,000

8001シリーズ本体

品名	定価	価格
PC-8001MKII	¥123,000	¥10,000
PC-8001MKIISR	¥108,000	¥14,000

データレコーダ

品名	定価	価格
PC-DR312	¥12,800	¥6,800
PC-DR311	¥12,800	¥6,000

ディスプレー　NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

品名	定価	価格
PC-KD251K	¥59,800	¥25,000
PC-KD351	¥998,000	¥25,000
CU-14GE	¥49,800	¥22,000
TH14G1〔アナログ2000文字ディスプレーテレビ〕	¥66,000	¥47,800
CU-14GE〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800

CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続てきます

●2000文字ディスプレーテレビ

品名	定価	価格
PC-TV151	¥94,800	¥42,000
FM-TV152〔文字21Pディスフレーテレビ〕	¥89,800	¥19,800
CZ-811D	¥89,800	¥35,000
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕	¥89,800	¥29,800
CZ-820D〔新品同様〕	¥89,800	¥39,800

●4050文字デジタルディスプレー

品名	定価	価格
PC-KD551	¥118,000	¥42,000
PC-KD551K	¥99,800	¥45,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕	¥168,000	¥46,000

●4050文字アナログディスプレー

品名	定価	価格
PC-KD851〔4050, 0.31アナログディスフレー〕	¥158,000	¥60,000
PC-KD852	¥99,800	¥48,000
PC-KD853〔4050, 0.31アナログディスフレー〕	¥138,000	¥68,000
PC-KD854	¥89,800	¥50,000
PC-KD855〔4050, 0.42アナログディスフレー〕	¥64,800	¥12,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥99,800	¥55,000
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスフレー〕	¥138,000	¥65,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕	¥84,800	¥49,800

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

品名	定価	価格
CMT-146L〔アナログRGB〕	¥89,800	¥44,000
CU14AG2〔アナログRGB〕	¥84,800	¥12,800
N5913〔4050, 0.31ディスフレー〕	¥138,000	¥78,000
N5913L〔4050, 0.31ディスフレー〕	¥138,000	¥78,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ

品名	定価	価格
PC-TV351	¥129,800	¥57,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕	¥138,000	¥79,800
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスフレーテレビ〕	¥110,000	¥68,000

●その他

品名	定価	価格
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥65,800	¥18,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

品名	定価	価格
TF20〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥142,000	¥35,000
PC-8031-2W〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥248,000	¥32,000
PC-80S31〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥168,000	¥36,000

8801シリーズ本体

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771

品名	定価	価格
PC-8801	¥228,000	¥16,000
PC-8801〔漢字ロム付〕	¥266,000	¥19,800
PC-8801 II10	¥168,000	¥15,000
PC-8801 II30〔5'ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥32,000
PC-8801 II30〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥275,000	¥35,000
PC-8801 IISR30〔5'ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥62,000
PC-8801 IIFR20〔5'ドライブ1機標準装備〕	¥148,000	¥19,000
PC-8801 IIFR30〔5'ドライブ1機増設〕	¥178,000	¥57,000
PC-8801 IIFR30〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥59,000
PC-8801FH20	¥138,000	¥65,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥75,000
PC-8801FA	¥168,000	¥105,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥78,000
PC-8801MH	¥208,000	¥88,000
PC-8801MA	¥198,000	¥120,000
PC-88VA	¥298,000	¥138,000
PC-88VA2	¥298,000	¥178,000
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥25,000	¥22,000

9801シリーズ本体

品名	定価	価格
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥59,000	¥47,000
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9X34P〕〔新品〕	¥69,000	¥56,000
3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥85,000	¥69,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥110,000	¥87,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9X34P〕〔新品〕	¥125,000	¥99,800
FM-1〔アクセル, PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕	¥22,000	¥14,800
PC-9801UV2	¥318,000	¥145,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥165,000
PC-9801UX21〔3.5 2HDドライフ2基装備〕	¥348,000	¥238,000
PC-9801CV21〔デスクトップ〕〔新品〕	¥355,000	¥228,000
PC-9801UV11〔本体〕	¥265,000	¥180,000
PC-9801F2〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥398,000	¥96,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライフ2機標準装備〕	¥415,000	¥140,000
PC-9801VF2〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥348,000	¥130,000
PC-9801Vm2〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥180,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥198,000
PC-9801VM11〔本体〕	¥320,000	¥220,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕	¥390,000	現金特価
PC-9801VX2	¥433,000	¥228,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥348,000
PC-9801RX2〔本体〕	¥398,000	¥288,000
PC-9801RX4〔本体〕	¥560,000	¥380,000
PC-9801RA2〔本体〕	498,000	¥328 000
PC-9801XL2(ダブル)〔PC-98 32ビットパソコン〕	¥988,000	¥598,000
PC-98LT model 2	¥288,000	¥88,000

プリンター

品名	定価	価格
PC-PR104〔日本語プリンター〕	¥99,800	¥35,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕	¥99,800	¥21,000

●熱転写漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	¥59,800	¥39,800
PC-PR406M〔新品〕	¥59,800	¥46,000
PC-PR406H〔新品〕	¥94,800	¥54,800
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕	¥79,800	¥48,000
PC-PR101TL2	¥79,800	¥58,000
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕	¥69,800	¥32,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	¥99,800	¥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕	¥176,000	¥30,000
PC-PR405	¥69,800	¥29,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR101	¥238,000	¥58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕	¥138,000	¥68,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥124,000	¥72,000

●24ドット15インチ漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR201	¥298,000	¥68,000
NM-9400S	¥310,000	¥88,000
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕	¥258,000	¥138,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥145,000
PC-PR201F	¥188,000	¥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	¥158,000	¥105,000
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕	¥245,000	¥134,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥68,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕	¥177,000	¥69,800
VP135EX〔15インチ24ドットフリンター〕〔新品〕	¥100,000	¥77,800

●その他

品名	定価	価格
PC-IN502〔イメージスキャナ〕	¥99,800	¥67,000

ハードディスク

品名	定価	価格
HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕	¥198,000	¥89,000
LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕	¥118,000	¥79,000
ITH-540HS〔アイテック40MBHDD〕〔新品〕	¥188,900	¥115,000
R4HS〔ウィンテック40MBHDD〕〔新品〕	¥178,000	¥130,000
HD-202〔20MHDD〔I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥98,000	¥68,000

SHARP

品名	定価	価格
CZ-8BV1〔新古品〕	¥39,800	¥19,800
CZ-81P〔X-1C用プロッタープリンター〕〔新古品〕	¥49,800	¥3,800
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕	¥18,000	¥1,600

本体

品名	定価	価格
MZ-1500	¥89,800	¥18,000
MZ-2520〔本体〕	¥159,800	¥30,000
MZ-2521〔本体〕	¥198,000	¥53,000
MZ-2531〔本体〕	¥199,800	¥88,000
MZ-2861〔本体〕	¥328,000	¥120,000

ディスプレー

品名	定価	価格
CU-14GE〔2000, デジタルディスフレー〕〔新品〕	¥49,800	¥29,800
CU-14AD〔4050, 0.31アナログディスフレー〕	¥84,800	¥19,800
CU-14BD〔4050, 0.42アナログディスフレー〕	¥64,800	¥42,000
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥99,800	¥44,800
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔限定品〕	¥89,800	¥59,800
CZ-830D〔2000, 4000, アナログディスフレー〕	¥98,000	¥69,800
CZ-880D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥109,800	¥68,000

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

INFORMATION

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールト イン アオヤマては皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間かはふけます 商品の到着をご確認頂きその場て直接お支払い下さい 日・祭日の配送もOK 日付 時間の指定もお受けします(離島の方は代引てきませんのてご了承下さい)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定てきます 頭金なし月々3,000円より あとは係員にご相談下さい お客様にひったりのコースをお選び致します 右のクレジットカートをお持ちの方 お支払いは1回払いてす お申し込みの際 1 カート名 2 会員No 3 有効期限をご連絡下さい

カートてお申し込みの場合 販売価格か変わりますのてお電話にてお問い合せ下さい

日本信販 オリエントファイナンス JCB セントラルファイナンス VISA ユニオン

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなご予算て上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳てす 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはすてす

パソコンの注文

03-987-7771

御注文…　…どんどんお電話下さい!!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ?これは?といったご質問にも親切にお答致します。

パソコンの下取り・買取り

03-989-1171

不要になったパソコン高く買取ります。
電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店か札幌店に直接お持ち下さい。
代金はその日の受け取り。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。
在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

X68000

品名	定価	特価
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥198,000
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥210,000
CZ-601C〔X68000本体〕	¥319,800	¥230,000
CZ-611C〔X68000本体20MEハードディスク付〕	¥399,800	¥308,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥129,800	¥78,000
CZ-601D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥119,800	¥80,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥145,000	¥100,000

The.X-1

品名	定価	特価
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥9,200
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥9,200
CZ-804C〔本体〕	¥199,800	¥10,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800	¥10,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥32,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800	¥29,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥79,800	¥39,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥69,800	¥12,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥69,800	¥14,900
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥39,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥99,800	¥59,800
X-1TurboII〔本体〕	¥178,000	¥58,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕	¥119,800	¥60,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥68,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥61,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥78,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥78,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-881DB〕〔新品同様〕	¥347,800	¥163,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800	¥278,000
X68000セット〔CZ-601C+CZ-601D〕	¥488,800	¥298,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000	現金特価

X-1 周辺機器

品名	定価	特価
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800	¥13,800
CZ-502F〔5'デュアルディスク〕	¥99,800	¥58,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥49,800	¥25,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕〔新品限定品〕	¥499,800	¥29,800
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライブ〕	¥29,800	¥20,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥16,800
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥11,800	¥9.800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥33,800	現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥12,800	¥11,700

*CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

品名	定価	特価
CZ-80PK	¥123,800	¥19,000
AP-800〔シャープ用48ドット漢字熱転写プリンター〕〔新品〕	¥106,600	¥81,800
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥69,800	¥37,800
CZ-8PC2〔24'熱転写プリンター〕	¥69,800	¥39,800
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥79,800	¥37,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥79,800	¥41,800
CZ-8PK6〔24'15インチ漢字プリンター〕〔新品〕	¥159,000	¥6 800

ポケコン

品名	定価	特価
PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800	¥19,800
PC-1360K〔新品〕	¥36,800	¥29,000
PC-E 200〔新品〕	¥22,000	¥17,800
PC-E 500〔新品〕	¥28,800	¥24,800
PC-1600K〔新品〕	¥69,800	¥55,000

FUJITSU

本体

品名	定価	特価
FM-7	¥126,000	¥8,000
FM-NEW7	¥99,800	¥10,000
FM-77L2	¥193,000	¥32,000
FM-77L4	¥238,000	¥34,000
FM-77D2	¥228,000	¥29,800
FM-77AV1	¥128,000	¥42,000
FM-77AV2	¥158,000	¥48,000
FMR-30BX〔本体〕〔限定品〕	¥268,000	¥168,000
FMR-50FD〔本体〕〔限定品〕	¥380,000	¥198,500
文字放送カード〔FM-77-171〕	¥38,000	¥28,800
MIDIアダプター+ケーブル〔FM-77-401, 704〕	¥31,800	¥23,800

ディスプレー

品名	定価	特価
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥67,800	¥22,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥49,800	¥29,000
FM-DPC231D〔インチカラーディスプレー〕	¥89,800	¥59,800

フロッピーディスク

品名	定価	特価
MB-27611	¥128,000	¥52,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000	¥47,000
MB-27631〔3.5"ディスク〕	¥85,000	¥52,000

プリンター

品名	定価	特価
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥64,800	¥28,000
FMPR-353A〔15'ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000	¥86,000
FMPR-203W2〔10'ドットプリンター〕〔新品〕	¥80,000	¥46,800

データレコーダ

品名	定価	特価
MB27502	¥12,800	¥7,000
MB27501	¥12,800	¥6,000

EPSON・TOSHIBA

品名	定価	特価
PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥180,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥260.000
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000	¥210.000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥159,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	¥239,000
PC-286CD〔ディスプレー〕	¥118,000	¥59,800
PC-286CD II〔ディスプレー〕	¥94,800	¥58,000
PC-286CD II〔ディスプレー〕〔限定品〕	¥94,800	¥59,800
PC-286L-STDN〔ラップドップ〕〔限定品〕	¥318,000	¥228,000
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000	¥239,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB, 1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥89,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥80,300	¥35,000
AP-550PC〔10インチ24ドット熱転写プリンター〕	¥74,800	¥49,000
VP-130K〔15インチ24ドットプリンター〕	¥188,000	¥68,000
VP-135K〔15インチ24ドットプリンター〕	¥148,000	¥75,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000	¥85,000
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥99,800	¥75,000
MD2400B〔オムロン2400ボモデム〕〔限定品〕	¥49,800	¥38,300
GT-100〔ハンディスキャナ〕	¥44,800	¥24,000

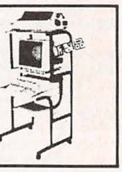
MSX

品名	定価	特価
TH14GI 2000文字アナログMSX使用可能ディスプレーテレビ	¥66,000	¥49,800
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥79,800	¥10,000
FS-FD-1〔MSX用3.5 ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥35,800
FS-A1MKII〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800	¥24,800
FS-A1WX〔ナショナルMSX2 〕	¥69,800	¥56,800
FS-A1FS〔ナショナルMSX2 〕〔新品〕	¥57,800	¥49,800
FS-A1〔ナショナルMSX2128K〕	¥29,800	¥17,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2 3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥59,800	¥46,000
PHC-23〔MSX2128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX2 128k〕	¥32,800	¥17,800
HB-F1 II〔SONY、MSX2128K〕〔新品〕	¥29,800	¥23,800
HB-F1 DMK II〔SONY、MSX2128K〕	¥49,800	¥39,800
FS-JH1〔A1スピット付ジョイハンドル〕〔新品〕	¥19,800	¥17,800
アスキージョイステックターボII〔新品〕	¥6,800	¥5,480

オリジナル パソコンデスク

650×835×600

定価 22,800円
特価 14,900円



全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意か必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…!そんな時でも大丈夫!ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品か火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金か支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2FD・3.5"2FDシリーズ			
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	13,320
太平洋の嵐パワーキット	2FD	5,800	5,220
維新の嵐	2FD	9,800	8,820
維新の嵐サウンド付	2FD	12,300	11,070
ジンギスカン	2FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	2FD	12,300	11,070
大戦略マップコレクション	2FD	5,000	4,500
A列車で行こう2	2FD	12,800	11,520
フライトトレーナー	2FD	9,800	8,820
囲碁2	2FD	14,800	13,320
続々坂田血風録（囲碁）	2FD	8,800	7,920
昇龍（将棋）	2FD	7,800	7,020
麻雀武蔵	2FD	9,800	8,820
雀豪1	2FD	8,800	7,920
自己中心派	2FD	7,800	7,020
自己中心派2	2FD	7,800	7,020
麻雀悟空	2FD	6,800	6,120
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	7,020
エクサイルII	2FD	8,800	7,920
白夜物語	2FD	9,800	8,820
気まぐれオレンジロード	2FD	7,800	7,020
原宿アフターダーク	2FD	8,800	7,920
めぞん一刻完結編	2FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	2FD	9,800	8,820
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	7,020
カテテカ（空手）	2FD	6,800	6,120
トリトーン2	2FD	9,800	8,820
新九玉伝	2FD	8,800	7,920
キング・オブ・マジック	2FD	8,800	7,920
たんば	2FD	6,800	6,120
ウィザードリィIV	2FD	12,800	11,520
マイト＆マジックII	2FD	9,800	8,820
ティルナ・ノーグII	2FD	9,800	8,820
バーステイル	2FD	9,800	8,820
ガルフォース惑星のカオス	2FD	7,800	7,020
テトリス	2FD	6,800	6,120
シュヴァルツシルト	2FD	12,800	11,520
デスブリンガー	2FD	9,800	8,820
四柱推命（占い）	2FD	9,800	8,820
○星占術（占い）	2FD	18,000	1,620
名監督II	2FD	9,800	8,820
★美少女フォトグラフ	2FD	6,800	6,120
★美しき獲物V	2FD	4,000	3,600
★Genji（ゲンジ）	2FD	7,800	7,020
★天使たちの美奈子	2FD	7,800	7,020
★天使たちの番外2	2FD	7,800	7,020
5"2HD・3.5"2HDシリーズ			
アランティア	2HD	8,800	7,920
ザ・スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,520
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	8,820
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,820
ベトナム1968	2HD	9,800	8,820
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	11,520
ロートス島戦記	2HD	9,800	8,820
バランス・オブ・パワー	2HD	12,800	11,520
フェラーリ・フォミュラーワン	2HD	9,800	8,820
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,920
F16ファイティングファルコン2	2HD	9,800	8,820
ソフトでハードな物語	2HD	7,800	7,020
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	7,020
サイオフレート	2HD	8,800	7,920
ハイドライト3	2HD	7,800	7,020
ねじ式	2HD	9,800	8,820
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,520
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,020
ディガンの魔石	2HD	10,000	9,000
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	7,920
フリントショップII	2HD	14,800	1,320
★媚少女NORIKO	2HD	7,800	7,020
★魔導士KUMIKO	2HD	7,800	7,020
★あっぷるくらぶ1	2HD	3,800	6,420
★禁じられたデーター集I〜III	2HD	各3,000	2,700
★殺しのドレス2	2HD	6,800	6,120
★リップスティック・アドベンチャー	2HD	6,800	6,120
★スターシップランデブー	2HD	8,800	7,920
★ペンション花の清里	2HD	7,800	7,020
5"2HDシリーズ			
デリンジャー	5HD	8,800	7,920
コスモス・ハウス	5HD	8,800	7,920
スタークルーザー	5HD	7,800	7,020
Mr.プロ野球	5HD	9,800	8,820
第三帝国	5HD	7,800	7,020
寿限無（姓名判断）	5HD	9,800	8,820
★徳川興隆記	5HD	6,800	6,120
★いつみセンセーション	5HD	6,800	6,120
★Be'ガール	5HD	5,800	5,220
★コスモス・ハウス	5HD	8,800	7,920
★やりたい放題	5HD	5,800	5,220
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	7,020
★ときめきスポーツギャル	5HD	各5,800	5,220
5"2・3.5"2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	8,820
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオI	2DD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	3,420
★なぎさの館	2DD	7,800	7,020

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の全国版マークII	5FD	9,800	8,820
三国志	5FD	14,800	1,320
ジンギスカン	5FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	7,020
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,020
棋聖（将棋）	5FD	7,800	7,020
一石にかける青春（碁）	5FD	7,800	7,020
ザ・競馬2（予想）	5FD	10,000	9,000
女性社員を活かす法	5FD	8,000	7,200
初めてのテーブルマナー	5FD	8,000	7,200
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,120
テトレス（パズル）	5FD	6,800	6,120
お嬢様くらぶ（トランプ）	5FD	6,800	6,120
A列車で行こう	5FD	7,800	7,020
上海	5FD	6,500	5,850
自己中心派	5FD	6,800	6,120
88ゲーム	5FD	12,800	11,520
ZsSTAFFkid88	5FD	25,000	22,500
パターン・エディタ88	5FD	7,000	6,300
ダビンチ（グラフィック）	5FD	6,800	6,120
女子大生交際図鑑	5FD	7,800	7,020
ザ・マン・アイ・ラブVA対	5FD	7,800	7,020
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,120
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,480
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
シャドウ・ハンター	5FD	6,800	6,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム VA対	5FD	7,800	7,020
1942	5FD	6,800	6,120
キングスナイトSP	5FD	6,900	特5,870
扉を開けて	5FD	7,800	7,020
ビーチヘッドVA対	5FD	6,800	6,120
リバイバー	5FD	6,800	6,120
サイキックウォーマークII	5FD	8,800	7,920
覇邪の封印	5FD	8,800	7,920
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,020
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,120
★スカポン探検隊	5FD	6,800	6,120
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,120
★幻夢の城	5FD	6,800	特5,780
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,120
★カインドギャル	5FD	6,800	6,120
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,120
★ファイカルロリーター	5FD	6,800	6,120
★学園物語	5FD	6,800	6,120
ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020
ヘルパー占い	5FD	8,000	7,200

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版SR	5FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝SR	5FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝サウンド付SR	5FD	12,300	11,070
三国志SR	5FD	14,800	13,320
項羽と劉邦SR	5FD	7,200	6,480
戦国大名SR	5FD	6,800	6,120
群雄争覇SR	5FD	6,800	6,120
天地を喰らうSR	5FD	6,800	6,120
スーパー大戦略SR	5FD	8,000	7,200
スーパー大戦略マップコレクSR	5FD	4,800	4,320
戦場の星SR	5FD	6,800	6,120
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,020
ハイデッカーSR	5FD	7,800	7,020
アクロジェットSR	5FD	6,800	6,120
F15ストライクイーグルSR	5FD	7,800	7,020
聖女帝国アマンザスSR	5FD	7,800	7,120
地球防衛軍SR	5FD	7,800	7,020
シュヴァルツシルトSR	5FD	12,800	11,520
第三帝国SR	5FD	6,800	6,120
ベトナム1968SR	5FD	9,800	8,820
バトルゴリラSR	5FD	7,800	7,020
ウォーニングSR	5FD	6,800	6,120
ライトニングバッカスSR	5FD	7,800	7,020
極道陣取りSR	5FD	6,800	6,120
ヘルツオークSR	5FD	6,800	6,120
コムサイトSR	5FD	6,800	6,120
やじうまペナントレースSR	5FD	7,800	7,020
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギブスSR	5FD	3,900	3,510
アルバトロス（ゴルフ）SR	5FD	8,800	7,920
雀豪ISR	5FD	8,800	7,920
華三話（麻雀）SR	5FD	7,800	特6,630
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,120
今夜もパワフルまあじゃんSR	5FD	7,800	7,020
パワフルまあじゃん2SR	5FD	7,800	7,020
麻雀悟空SR	5FD	6,800	6,120
ミュウジアム・データ曲集SR	5FD	5,800	5,220
ボイスエディタ歌声集SR	5FD	9,800	8,820
ミュウジアムサウンドボードP	5FD	12,800	11,520
坂田血風録（囲碁）SR	5FD	8,800	7,920
続坂田血風録SR	5FD	8,800	7,920
続々坂田血風録SR	5FD	8,800	7,920
サバッシュSR	5FD	7,800	7,020
アンジェラスSR	5FD	7,800	7,020
白夜物語SR	5FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言SR	5FD	9,800	8,820
原宿アフターダークSR	5FD	8,800	7,920
エグザイルSR	5FD	8,800	7,920
エグザイル2SR	5FD	8,800	7,920
ヴェイグスSR	5FD	7,800	7,020
スナッチャーSR	5FD	7,800	7,020
めぞん一刻完結編SR	5FD	7,800	7,020
ミッドガルツサイドASR	5FD	7,800	7,020
ミッドガルツサイドBSR	5FD	7,800	7,020
ホワッツマイケルSR	5FD	7,800	7,020
ウィザードリィVSR	5FD	12,800	11,520
ディガンの魔石SR	5FD	10,000	9,000
時空の花嫁SR	5FD	8,800	7,920
ヴァルナSR	5FD	7,800	7,020
バーステイルSR	5FD	9,800	8,820
どろろSR	5FD	7,800	7,020
シャティSR	5FD	8,800	7,920
サイオフレードSR	5FD	8,800	7,920
アドヴァンストファンタジアンSR	5FD	7,800	7,020
新九玉伝SR	5FD	8,800	7,920
ディアブロSR	5FD	6,800	6,120
首斬り館SR	5FD	8,800	7,920
ガルフォース惑星カオスSR	5FD	7,800	7,020
マスターオブモンスターSR	5FD	8,000	7,200
ラストハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,020
ゼリアードSR	5FD	7,500	6,750
ハイドライド3SR	5FD	7,800	7,020
イース2SR	5FD	7,800	7,020
気まぐれオレンジロードSR	5FD	7,800	7,020
アッシュSR	5FD	7,800	7,020
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,020
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,020
デリンジャーSR	5FD	8,800	7,920
ネクロポリスSR	5FD	7,800	7,020
アクター（グラフィックツール）SR	5FD	12,800	11,520
英和辞典88	5FD	14,800	13,320
★いつみセンセーションSR	5FD	6,800	1,620
★ペンション花の清里SR	5FD	7,800	7,020
★ドッキン美奈子先生SR	5FD	7,800	7,020
★あっぷるくらぶ1SR	5FD	4,800	4,320
★あっぷるくらぶ2SR	5FD	4,800	4,320
★あっぷるくらぶデータI〜IIISR	5FD	各1,500	1,350
★徳川興隆記SR	5FD	6,800	6,120
★サルベージョンSR	5FD	7,800	7,020
★やりたい放題SR	5FD	5,800	5,220
★リップスティック・アドベンチャーSR	5FD	6,800	6,120
★Genji（ゲンジ）SR	5FD	7,800	7,020
★ビリヤードときめぴSR	5FD	7,800	7,020
★ギャルウォーズSR	5FD	6,800	6,120
★スターシップランデブSR	5FD	8,800	7,920
★ちょっと名探偵SR	5FD	6,800	6,120
★ときめきギャルSR	5FD	7,800	7,020
★ときめきギャルII〜IIISR	5FD	各5,800	5,220
★天使たちの美奈子SR	5FD	7,800	7,020
★天使たち番外2SR	5FD	7,800	7,020
★ファイブ・ギャルコネクションSR	5FD	5,800	5,220
★なぎさの館SR	5FD	7,800	7,020
★フォトクラブSR	5FD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6,800	6,120
★ゴリンピックSR	5FD	4,800	4,320
★魔浄理子SR	5FD	8,800	7,920
★美しき獲物VSR	5FD	4,000	3,600
★コスモスハウスSR	5FD	8,800	7,920
★韋駄天いかせ男SR	5FD	6,800	6,120
★小森愛どきどきラリーSR	5FD	7,800	7,020
★堕天使MAMISR	5FD	7,800	7,020
★媚少女NORIKOSR	5FD	7,800	7,020
★魔導士KUMIKOSR	5FD	7,800	7,020
★東京女子高制服図鑑SR	5FD	7,800	7,020
★カオスエンジェルSR	5FD	7,800	7,020

SR・NRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
大戦略88SR	5FD	7,800	7,020
ミュウジアムSR	5FD	9,800	8,820
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,320
Mr.プロ野球SR	5FD	9,800	8,820
ファンタジー3SR	5FD	9,800	8,820
ウルティマIVSR	5FD	9,800	8,820
ウルティマISR	5FD	6,800	6,120
ウルティマIISR	5FD	7,800	7,020
マイト＆マジックSR	5FD	9,800	8,820
マイト＆マジックIISR	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンユーテリティSR	5FD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオISR	5FD	3,800	3,420
戦国ソーサリアンSR	5FD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアンSR	5FD	3,800	3,420
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,020
ザナドゥシナリオIISR	5FD	5,800	5,220
ハドルゴリラSR	5FD	7,800	7,020
アートオブウォーSR	5FD	8,800	7,920
かわいそう物語SR	5FD	7,800	7,020
新玉取物語SR	5FD	10,000	9,000
第4のユニットSR	5FD	6,800	6,120
T.D.FSR	5FD	6,500	5,850
クリムゾンSR	5FD	7,800	7,020
リトルコンピューターSR	5FD	6,800	6,120
サイキックウォーSR	5FD	8,800	7,920
★悪女伝説II	5FD	6,800	6,120
★ふぇありてぃるSR	5FD	7,800	7,020
★ぽっとミルクSR	5FD	7,800	7,020

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアン	5HD	9,800	8,920
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオI	5HD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	3,420
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,320
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,220
太平洋の嵐	5HD	12,800	11,520
英雄ナポレオン	5HD	9,800	8,920
ウルティマIV	5HD	9,800	8,920
ウルティマI	5HD	6,800	6,120
マイト＆マジック	5HD	9,800	8,920
マイト＆マジックII	5HD	9,800	8,920
ファミリースタジアムペナント	5HD	6,800	6,120
上海	5HD	6,500	5,850
維新の嵐	5HD	9,800	8,920
維新の嵐サウンド付	5HD	12,300	11,070
フライトインハワイ	5HD	7,800	7,020
かわいそう物語	5HD	7,800	7,020
テトリス	5HD	6,800	6,120
Rタイプ	5HD	7,800	7,020
バーニングポイント5R	5FD	8,600	7,740
ドラゴン（麻雀）5R	5FD	6,800	6,120

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
FM-7/NEW7シリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,820
大戦略FM	5FD	6,800	6,120
ミュージアム3	5FD	9,800	8,820
自己中心派	5FD	6,800	6,120
ソリテア、ロイヤル	5FD	6,800	6,120
白夜物語	5FD	7,800	7,020
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,020
A列車で行こう	5FD	7,800	7,020
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
覇邪の封印	5FD	8,800	7,920
イース	5FD	7,800	7,020
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,750
棋太平（将棋）	5FD	6,500	5,850
アルバトロス（ゴルフ）	5FD	8,800	7,920
妖姫伝	5FD	6,800	6,120
照魔鏡伝	5FD	7,800	7,020
第4のユニット	5FD	6,800	6,120
雀ボール	5FD	5,800	5,220
棋太平	5FD	6,500	5,850
★くりいむレモン	5FD	7,800	7,020
★学園物語	5FD	6,800	6,120
★ポップレモン	5FD	7,800	7,020
★メロンソーダ	5FD	6,800	6,120
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,120
★美少女写館スタジオ	5FD	3,800	3,420

FM-77/AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,820
大戦略FM	3FD	6,800	6,120
A列車で行こう	3FD	7,800	7,020
自己中心派	3FD	6,800	6,120
棋太平（将棋）	3FD	6,500	5,850
ミュージアム3	3FD	9,800	8,820
白夜物語	3FD	7,800	7,020
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,020
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,020
殺意の口吻	3FD	5,800	5,220
めぞん一刻	3FD	6,800	6,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,000
ウィングマン2	3FD	6,800	6,120
第4のユニット	3FD	6,800	6,120
第4のユニット2	3FD	7,600	6,840
アルバトロス（ゴルフ）	3FD	8,800	7,920
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	4,050
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,750
T.D.F	3FD	6,800	6,120
リバース	3FD	7,800	7,020
リバイバー	3FD	6,800	6,120
レイドック	3FD	6,800	6,120
ラビリンス	3FD	7,800	7,020
覇邪の封印	3FD	8,800	7,920
1942	3FD	6,800	6,120
戦場の狼	3FD	6,800	6,120
魔界村	3FD	6,800	6,120
ウィザードリィI	3FD	9,800	8,820
ウィザードリィ2	3FD	9,800	8,820
ウィザードリィ3	3FD	9,800	8,820
サイキックウォー	3FD	8,800	7,920
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,110
レリクス	3FD	7,200	6,480
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,020
イース	3FD	7,800	7,020
ザナドゥ	3FD	7,800	7,020
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,220
ウルティマIV	3FD	11,800	10,620
ファンタジー2	3FD	9,800	8,820
ラスベガス	3FD	6,800	6,120
ヴァリス	3FD	7,800	7,020
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,120
ポイント×占領作戦	3FD	6,800	6,120
妖姫伝	3FD	6,800	6,120
アルファ	3FD	5,900	5,310
太陽の神殿	3FD	7,800	7,020
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,020
ハイドライド2	3FD	7,800	7,020
ダビンチ（グラフィック）	3FD	6,800	6,120
カリグラフ（グラフィック）	3FD	10,000	9,000
パターンエディータ	3FD	7,000	6,300
ソリテリアロイヤル	3FD	6,800	6,120
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	7,020
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,120
★ラブチェイサー	3FD	6,800	6,120
★アマゾネスの秘宝	3FD	7,800	7,020
★学園物語	3FD	6,800	6,120
★くりいむレモン	3FD	7,800	7,020
★天女伝説	3FD	7,800	7,020
★Genji（ゲンジ）	3FD	7,800	7,020
★ハードグラフィック集	3FD	5,800	5,220
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,020
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,120
★メロンソーダ	3FD	6,800	6,120
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,420
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,420

FM-77AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志AV	3FD	14,800	13,320
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付AV	3FD	12,300	11,070
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,820
億万長者AV	3FD	9,800	8,820
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギブスAV	3FD	3,900	3,510
麻雀狂時代SPAV	3FD	6,800	6,120
麻雀悟空AV	3FD	6,800	6,120
テトリスAV	3FD	6,800	6,120
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,200
アートクリエータグラフィックAV	3FD	14,800	13,32
アートクリエータマウス付AV	3FD	22,000	19,80
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,82
サイオフレードAV	3FD	8,800	7,92
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	7,02
怒讐戦記AV	3FD	9,800	8,82
アークティックAV	3FD	5,800	5,22
リターン・オブイシターAV	3FD	6,800	6,12
アメリカン・サクセスAV	3FD	6,800	6,12
イースAV	3FD	7,800	7,02
イースIIAV	3FD	7,800	7,02
アークスAV	3FD	9,800	8,82
ガンダーラーAV	3FD	7,800	7,02
ジーザスAV	3FD	7,800	7,02
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	5,40
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,75
ディーヴァAV	3FD	7,800	7,02
九玉伝AV	3FD	7,800	7,02
アムノークAV	3FD	6,800	6,12
ファンタジーIIIAV	3FD	9,800	8,82
アルゴーAV	3FD	7,500	6,75
ハウメニロボットAV	3FD	7,800	7,02
ティブフォーレストAV	3FD	7,800	7,02
ドームAV	3FD	9,800	8,82
ヤシャAV	3FD	7,800	7,02
デスフォースAV	3FD	7,800	7,02
リバイバーAV	3FD	6,800	6,12
ロストパワーAV	3FD	7,800	7,02
ゴルコスAV	3FD	7,800	7,02
ルーインAV	3FD	7,800	7,02
シリフィードAV	3FD	6,800	6,12
たんばAV	3FD	6,800	6,12
ワールドゴルフIIAV	3FD	7,800	7,02
★徳川興隆記AV	3FD	6,800	6,120
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	7,020
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	7,020
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	6,120
★やりたい放題AV	3FD	5,800	6,220
★いけない体験告白AV	3FD	4,800	4,320
★おさな妻蜜戦記AV	3FD	4,000	3,600
★美しき獲物IVAV	3FD	4,000	3,600
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	6,120
★シンデレラペルデューAV	3FD	6,800	6,120
★ドナAV	3FD	7,800	7,020

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,920
ジンギスカン	5FD	8,900	8,920
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
天地を喰らう	5FD	6,800	6,120
極道陣取り	5FD	6,800	6,120
エルスリード	5FD	7,200	6,480
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,020
ハイデッカー	5FD	7,800	7,020
ガイフレーム	5FD	7,800	7,020
自己中心派	5FD	6,800	6,120
自己中心派2	5FD	6,800	6,120
麻雀悟空	5FD	6,800	6,120
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	6,120
ネギ麻雀	5FD	6,800	6,120
テトリス	5FD	6,800	6,120
たんば	5FD	6,800	6,120
お嬢様くらぶ（トランプ）	5FD	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,020
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
白夜物語	5FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,920
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,020
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,020
ドーム	5FD	9,800	8,920
抜忍伝説	5FD	9,800	8,920
うる星やつら	5FD	6,800	6,120
女神転生	5FD	7,800	特6,630
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,120
ウルティマIV	5FD	9,800	8,920
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,920
マイト＆マジック	5FD	9,800	8,920
マイト＆マジック2	5FD	9,800	8,920
ハイドライト3	5FD	7,800	7,020
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	7,020
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,020
ハーレッシュ	5FD	7,800	7,020
ウィザードリィV	5FD	12,800	11,520
ロードウォ2000	5FD	9,800	8,920
イシュラル	5FD	6,200	5,850
ディアブロ	5FD	6,800	6,120
覇邪の封印	5FD	8,800	7,920
シャドウハンター	5FD	6,800	6,120
第4のユニット	5FD	7,600	6,840
第4のユニット2	5FD	7,600	6,840
上海	5FD	6,500	5,850
ザナドゥ	5FD	7,800	7,020
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,220
アルゴー	5FD	7,500	6,750
九玉伝	5FD	7,800	7,020
ストーム	5FD	7,800	7,020
イース	5FD	7,800	7,020
ユーフォリィー	5FD	6,800	6,120
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,020
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,580
T.D.F.	5FD	6,800	6,120
スペースリリア	5FD	7,800	7,020
ミュール	5FD	7,800	7,020
マース	5FD	6,200	5,580
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,020

12月のショップお休み……1日(木)・8日(木)・15(木)・31(土)　年内の営業は30日まで
1月のショップお休み……1日(日)・12日(木)・19日(木)・25日(水)・26日(木)　新年の営業は2日より

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★徳川興隆記	5FD	6,800	6,120
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	7,020
★なぎさの館	5FD	7,800	7,020
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,020
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	6,120
★美しき獲物IV	5FD	4,000	3,600
★美しき獲物V	5FD	4,000	3,600
★リトルバンパイア	5FD	6,800	6,120
★やりたい放題	5FD	5,800	5,220
★いけない体験告白集	5FD	4,800	4,320
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,120
★おさな妻奮戦記	5FD	4,000	3,600
★美少女はチェックが好き	5FD	5,800	5,220
★いろはにほへと	5FD	6,800	6,120
★シンデレラペルデュー	5FD	6,800	6,120
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,220
★学園物語	5FD	6,800	6,120
★ポップレモン	5FD	7,800	7,020
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,420
★美少女写真ムービー	5FD	3,800	3,420
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,120
★天女伝説	5FD	7,800	7,020
★不思議の壁	5FD	7,800	7,020
★Genji(ゲンジ)	5FD	7,800	7,020
★美少女さやか	5FD	6,800	6,120
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,020
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	5FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
三国志	5FD	14,800	13,320
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,200
スーパー大戦略マップコレクション	5FD	4,800	4,320
ソーサリアン	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンユーティリティ	5FD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオI	5FD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,420
イース2	5FD	7,800	7,020
スタークルーザー	5FD	7,800	7,020
アスクティック	5FD	5,800	5,220
アークス	5FD	9,800	8,820
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,120
マスターオブモンスター	5FD	8,000	7,200
エグザイル	5FD	8,800	7,920
エグザイル2	5FD	8,800	7,920
サイオブレード	5FD	8,800	7,920
新九玉伝	5FD	8,800	7,920
マイト&マジック	5FD	9,800	8,820
マイト&マジック2	5FD	9,800	8,820
ウルティマI	5FD	6,800	6,120
ウルティマII	5FD	7,800	7,020
リバイバー	5FD	6,800	6,120
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,820
ロートウーン2000	5FD	9,800	8,820
A列車で行こう	5FD	7,800	7,020
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,510
今夜もパワフルまあじゃん	5FD	7,800	7,020
パワフルまあじゃん2	5FD	7,800	7,020
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,480
ワールドゴルフII	5FD	7,800	7,020
ジーザス	5FD	7,800	7,020
ガンダーラ	5FD	7,800	7,020
ゼリアード	5FD	7,500	6,750
アルカイド	5FD	6,800	6,120
ハウメニロボット	5FD	7,800	7,020
アルギースの翼	5FD	7,800	7,020
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,020
地球防衛軍	5FD	7,800	7,020
ルクソール	5FD	7,800	7,020
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,020
カリオストロの城	5FD	7,800	7,020
トリトーン2	5FD	9,800	8,820
JETターボターミナル	5FD	9,800	8,820

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略68K	2HD	8,800	7,920
太平洋の嵐DX	2HD	14,800	13,320
信長の野望全国版	2HD	9,800	8,820
億万長者	2HD	9,800	8,820
A列車で行こうII	2HD	12,800	11,520
麻雀悟空	2HD	7,800	7,020
麻雀狂時代スペシャル	2HD	7,800	7,020
今夜もパワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,020
上海	2HD	6,500	5,850
雀豪I	2HD	9,800	8,820
テトリス(ハスル)	2HD	6,800	6,120
スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,520
フェラーリーフォーミュラワン	2HD	9,800	8,820
T.D.F.	2HD	6,800	6,120
たんば	2HD	7,800	7,020
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,120
ドラゴンスプリット	2HD	8,800	7,920
熱血高校ドッジボール	2HD	7,800	7,020
沙羅曼蛇(サラマンダ)	2HD	8,800	7,920
マイト&マジック	2HD	9,800	8,820
ツインビー	2HD	7,800	7,020
アルカノイド	2HD	7,800	7,020
フルスロットル	2HD	8,800	7,920
ウルティマIV	2HD	9,800	8,820
サンダーフォースII	2HD	9,800	8,820
ファンタジーIII	2HD	9,800	8,820
リターンオブイシター	2HD	7,800	7,020
トリトーン2	2HD	9,800	8,820
桃太郎伝説	2HD	9,800	8,820
源平討魔伝	2HD	7,800	7,020
Rタイプ	2HD	7,800	7,020
アークティック	2HD	5,800	5,220
スタークルーザー	2HD	7,800	7,020
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,120
ディスプリンガー	2HD	9,800	8,820
ガルフォース怒濤カオス	2HD	7,800	7,020
ラストハルマゲドン	2HD	9,800	8,820
クルージュ	2HD	8,800	7,920
グランド・マスター	2HD	9,800	8,820
ドーム	2HD	9,800	8,820
琥珀色の遺言	2HD	9,800	8,820
魔神宮	2HD	9,800	8,820
殺意の口吻	2HD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,020
ソフトでハードな物語	2HD	7,800	7,020
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	7,020
百夜物語	2HD	9,800	8,820
道化師殺人事件	2HD	7,800	7,020
めぞん一刻完結編	2HD	9,800	8,820
殺人倶楽部	2HD	7,800	7,020
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	8,820
ウォーニング	2HD	7,800	7,020
カサブランカに愛を	2HD	7,800	7,020
アークス①	2HD	9,800	8,820
ザ・マン・アイ・ラブ②	2HD	7,800	7,020
キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,520
イージグラフィック	2HD	14,800	13,320
サンワドPRO68K	2HD	15,800	14,220
ZSスタッフPRO68K	2HD	58,000	52,200
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	16,920
たーみのる	2HD	12,800	11,520
★花札放浪記	2HD	6,800	6,120
★不思議の壁	2HD	7,800	7,020
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,120
★サルベーション	2HD	7,800	7,020
★いろはにほへと	2HD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれい	2HD	6,800	6,120

商品名	メディア	価格	割引価格
★女子高生おさな妻	2HD	4,000	3,600
★セーラー服(体験告白)I~3	2HD	各4,800	4,320
★東京女子高制服図鑑	2HD	7,800	7,020
★やりたい放題	2HD	5,800	5,220
★徳川興隆記	2HD	6,800	6,120
★いづみセンセーション	2HD	6,800	6,120

MSX2シリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	ROM	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,070
三国志	ROM	14,800	13,320
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,820
大戦略	ROM	7,800	7,020
スーパー大戦略	ROM	8,800	7,920
F15ストライクイーグル	ROM	5,800	5,220
アクロジェット	ROM	5,800	5,220
フライトシュミレーター魚雷攻撃	ROM	5,800	5,220
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,120
谷川の将棋指南2	ROM	5,500	4,950
阿佐田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	5,120
実戦麻雀	ROM	6,800	6,120
麻雀悟空	ROM	6,800	6,120
ケンペレン・チェス	ROM	5,500	4,950
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,920
ザ・プロ野球激突ペナント	ROM	5,800	5,220
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,220
センターコート	ROM	6,800	6,120
アウトラン	ROM	6,800	6,120
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,220
ファミリー・ボクシング	ROM	5,800	5,220
ザ・ゴルフ	ROM	6,800	6,120
めぞん一刻	ROM	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	7,020
うる星やつら	ROM	6,800	6,120
殺人倶楽部	ROM	7,800	7,020
アルギースの翼	ROM	7,800	7,020
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,220
ハイドライド3	ROM	7,800	7,020
イシターの復活	ROM	6,800	6,120
ゼビウス・フォーラウト伝説	ROM	6,800	6,120
ドラゴンスレーヤーIV	ROM	6,800	6,120
ヤシャ	ROM	7,800	7,020
ドラゴンクエストII	ROM	6,800	6,120
アレスタ	ROM	6,800	6,120
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,760
日本語MSX-ライト2	ROM	24,800	22,320
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	31,320
幽霊君	ROM	6,800	6,120
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,220

FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,920
三国志	2DD	12,800	11,520
ジンギスカン	2DD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	2DD	12,300	11,070
大戦略	2DD	7,800	7,020
大戦略MSXマップ集	2DD	3,000	2,700
ベトナム1968	2DD	7,800	7,020
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	5,220
抜忍伝説	2DD	9,800	8,820
ワールドゴルフII	2DD	7,800	7,020
メンバーシップゴルフII	2DD	6,800	6,120
プレイボールII	2DD	6,800	6,120
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,120
一石にかける青春	2DD	7,800	7,020
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	6,120
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	6,120
今夜もパワフルまあじゃん2	2DD	7,800	7,020
テトリス	2DD	6,800	6,120
グレイテストドライバー	2DD	6,800	6,120
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	7,020
ガルフォース怒濤カオス	2DD	7,800	7,020
マスターオブ・モンスター	2DD	6,800	6,120
ぺんぎんくんウォーズ2	2DD	6,800	6,120
イースII	2DD	7,800	7,020
サイキックウォー	2DD	8,800	7,920
あかんべドラゴン	2DD	5,800	5,220
ウルティマI	2DD	6,800	6,120
ウルティマII	2DD	7,800	7,020
ウルティマIV	2DD	11,800	10,620
マイト&マジック	2DD	9,800	8,820
激走ニャンクル	2DD	6,800	6,120
ウィザードリィIV	2DD	12,800	11,520
クリムゾン	2DD	6,800	6,120
ヨトゥーン	2DD	7,800	7,020
ハイデッカー	2DD	7,800	7,020
ファンタジー	2DD	9,800	8,820
ファンタジーII	2DD	9,800	8,820
カークス	2DD	9,800	8,820
ガリバー大冒険	2DD	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	7,020
ハイデッカー	2DD	7,800	7,020
アルギースの翼	2DD	7,800	7,020
エグザイル	2DD	8,800	7,920
エグザイル2	2DD	8,800	7,920
ウィングマンスペシャル	2DD	7,800	7,020
魔神宮	2DD	7,800	7,020
怨霊戦線	2DD	8,800	7,920
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	2DD	9,800	8,820
白夜物語	2DD	7,800	7,020
刑事大打撃	2DD	6,800	6,120
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	7,120
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,120
デリンジャー	2DD	8,800	7,920
クインプル	2DD	5,800	5,220
第4のユニット②	2DD	7,600	6,840
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	7,020
マッハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,020
カサブランカに愛を	2DD	7,200	6,480
首斬り館	2DD	8,800	7,920
サイオブレード	2DD	8,800	7,920
スナッチャー	2DD	9,800	8,820
シャドウ・ハンター	2DD	6,800	6,120
暗黒神話ヤマトタケル	2DD	6,800	6,120
原宿アフター・ダーク	2DD	8,800	7,920
バランス・オブ・パワー	2DD	12,800	11,520
私鉄沿線殺人事件	2DD	8,800	7,920
中華大仙	2DD	6,800	6,120
V・ストル・ファイター	2DD	7,800	7,020
ガンダム・モビルスーツ	2DD	7,800	7,020
サイコ・ワールド	2DD	6,800	6,120
魔王ゴルベリアス	2DD	6,800	6,120
新九玉伝	2DD	7,800	7,020
死霊戦線2	2DD	7,800	7,020
シュヴァルツ・シルト	2DD	9,800	8,820
トリトーン2	2DD	9,800	8,820
ドーム	2DD	9,800	8,820
フィードバック	2DD	6,800	6,120
極道陣取	2DD	6,800	6,120
占いセンセーション	2DD	4,800	4,320
たんば	2DD	6,800	6,120
コナミゲームコレクション①~④	2DD	各4,800	各4,320
ピクセル3	2DD	6,800	6,120
ハルノート	2DD	29,800	26,820
写夢猫(ビデオ編集)	2DD	29,800	26,820
文名人(ワープロ)	2DD	19,800	17,820
Gカード	2DD	12,800	11,520
ダビンチ	2DD	7,300	6,570
ガバン	2DD	9,800	8,820
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	7,020
★Be!ガール	2DD	5,800	5,220
★ギャルナンパ大作戦	2DD	6,800	6,120
★学園戦記	2DD	6,800	6,120
★ダブルビジョン	2DD	5,800	5,220
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,120
★カインドギャル	2DD	7,800	7,020
★学園物語	2DD	6,800	6,120
★ドッキン美奈子先生	2DD	7,800	7,020
★スポーツギャル	2DD	7,800	7,020
★スポーツギャルII	2DD	5,800	5,220
★スポーツギャルIII	2DD	5,800	5,220
★ペンション花の清里	2DD	7,800	7,020
★ロリータ姫絵日記	2DD	5,800	5,220
★メロンソーダー	2DD	6,800	6,120
★いろはにほへと	2DD	6,800	6,120
★雑学オリンピック	2DD	6,800	6,120
★セーラー服(体験告白)I~3	2DD	4,800	4,320
★シンデレラペルデュー	2DD	6,800	6,120
★美しき獲物IV	2DD	4,000	3,600
★ブロックターミネータ	2DD	6,800	6,120
★丁半勝負	2DD	6,800	6,120
★リトルバンパイア	2DD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	6,120
★不思議の壁	2DD	7,800	7,020
★ソープランドストーリー	2DD	6,800	6,120
★ちょっと名探偵	2DD	6,800	6,120
★アマゾネスの秘宝	2DD	7,800	7,020
★なぎさの館	2DD	7,800	7,020
★スターシップランデブー	2DD	7,800	7,020
★カオスエンジェル	2DD	7,800	7,020
★少女遊技	2DD	7,800	7,020
★徳川興隆気	2DD	6,800	6,120
★やりたい放題	2DD	5,800	5,220
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,020

MSX2専シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
F1スプリット3Dスペシャル	2DD	6,800	6,120
レイドック2	2DD	6,800	6,120

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ゴーファーの野望	ROM	5,800	5,220
三つ目がとおる	ROM	7,800	7,020
FMパック	ROM	7,800	7,020
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,420
シンセサウルス	ROM	6,800	6,120
三国志	ROM	12,800	11,520
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,820
ジンギスカン	ROM	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,070
将軍	ROM	7,800	7,020
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,320
F1スピリット	ROM	5,800	5,220
スペースシャトル	ROM	4,900	4,410
サイキックウォー	ROM	7,800	7,020
サナドウ	ROM	7,800	7,020
ハイドライド3	ROM	7,800	7,020
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,120
パロディウス	ROM	5,800	5,220
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,770
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,220
Rタイプ	ROM	7,300	6,570
ロボレス2000	ROM	5,800	4,770
ハングオン	ROM	4,900	4,410
ドラゴンクエストII	ROM	6,800	6,120
戦場の狼	ROM	5,800	4,770
女神転生	ROM	6,800	6,120
マース	ROM	6,800	6,120
スクーター	ROM	4,900	4,410
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,320
ヴァリス	ROM	6,800	6,120
グランプリライダー	ROM	5,800	5,220
シャロ	ROM	5,980	5,382
自己中心派	ROM	6,800	6,120
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,220
コナミの新10倍カード	ROM	6,800	6,120
MSA英和辞典	ROM	7,800	7,020
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,410
ウィングマン	ROM	5,800	5,220

★印はアダルト版

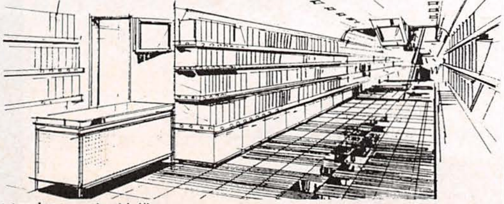
★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

12月のショップお休み……1日(木)・8日(木)・15(木)・31(土)　年内の営業は30日まで
1月のショップお休み……1日(日)・12日(木)・19日(木)・25日(水)・26日(木)　新年の営業は2日より

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ 52D	10枚入	8,500	1,180
データライフ 52HD	〃	17,000	1,680
フジ 52D	〃	8,000	1,480
フジ 3.5 2HD	〃	28,000	6,800
マクセル 52D	〃	8,000	1,280
マクセル 52HD	〃	18,000	1,880
マクセル 3.5 2HD	〃	28,000	6,800
データライフ 3.5 2D	〃	24,000	4,800
データライフ 3.5 2DD	〃	28,000	5,800
データライフ 3.5 2HD	〃	28,000	6,400

商品名	価格	割引価格
▶X-1周辺機器		
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	19,800
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11	17,800	16,800
PC-8801-17	49,800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	31,500
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	8,200

SOFT ADEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

営業時間 月～土 11:00～18:00
日・祭日 10:30～18:00

ショールームとお電話のお問い合せ時間・営業日が異なります

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドイン アオヤマ 5F

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information
8801ダイヤル 03-984-8801
X-1 ダイヤル 03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル 03-987-7799

注文書

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

氏名

商品名　割引金額

御住所 〒

TEL (　　)

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円

郵送料

合計金額

03(989)1121
定休日:木・土・日　郵送料を忘れずに御注文下さい。
(土・日・祭日SHOPは営業致しております)
営業時間:月～金、10:30－17:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先:〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります

全国通信販売OK！ 月々3,000円よりクレジットOK！ 下取・買取大歓迎！ お電話にて！

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

これからはMSXだ!!

東京03(463)4455(代)

新しもの好きの新品コーナー

注文番号 BZ-A1 SONY MSX2+ HB-F1XDJ
定価￥69,800
ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき
大特価￥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,888	￥10,500
10回	￥6,682	￥6,500
20回	￥4,768	￥3,400

注文番号 BZ-A2 SONY MSX2 HB-F1XDmk2
定価￥49,800
3.5インチFDD内蔵 JIS、10キー付キーボード
大特価￥42,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥7,868	￥7,500
10回	￥5,252	￥4,600
15回	￥4,536	￥3,100

注文番号 BZ-A3 Panasonic FS-A1WX II MSX2+
定価￥69,800
お待たせのMSX2+ 19,268色対応 ワープロソフト内蔵
大特価￥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,888	￥10,500
10回	￥6,682	￥6,500
20回	￥4,768	￥3,400

注文番号 BZ-A4 SANYO CMT-145F
定価￥64,800
2000文字 MSXシリーズ対応 アナログRGB カラーモニター
大特価￥34,000

回数	1回目	2回目以降
3回	￥11,960	￥11,700
6回	￥6,040	￥6,000
12回	￥3,640	￥3,100

注文番号 BZ-A5 SONY HBP-F1
定価￥44,800
MSXシリーズ用 サーマルプリンター 絵やソフトのリストも打ち出せる
大特価￥38,000

回数	1回目	2回目以降
3回	￥13,320	￥13,100
6回	￥6,780	￥6,700
12回	￥3,680	￥3,500

注文番号 BZ-A6 SONY HBD-F1
定価￥36,800
MSXシリーズ用 ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!!
大特価￥31,800

回数	1回目	2回目以降
3回	￥11,072	￥11,000
6回	￥5,708	￥5,600
10回	￥4,062	￥3,400

ファミコンディスクシステム用えっちソフト!!

注文番号 BZ-A7 ファミリーコンピューターディスクシステム用 美少女麻雀倶楽部 麻雀に勝てばHな画面 現金特価￥3,900

注文番号 BZ-A8 ファミリーコンピューターディスクシステム用 小林ひとみのホールドアップ Hなシューティング・RPゲーム 現金特価￥3,900

注文番号 BZ-A9 ファミリーコンピューターディスクシステム用 雑学オリンピック ちょっとHなクイズゲーム 現金特価￥3,900

注文番号 BZ-A10 ファミリーコンピューターディスクシステム用 美少女セクシースロット ファミコンがしゃべる！ Hソフトの決定版！ 現金特価￥3,900

注文番号 BZ-A11 ファミリーコンピューターディスクシステム用 クイズ雑学オリンピック PartII 前作に続きまたまた期待させます。 現金特価￥3,900

注文番号 BZ-A12 ファミリーコンピューターディスクシステム用 デートDEブラックジャック トランプゲームとアドベンチャーゲームが合体、Hだよ 現金特価￥3,900

安さがなにより 中古コーナー

MSX パソコン ￥5,800より

MSX2 パソコン ￥18,000より

MSX2(3.5″FDD内蔵)パソコン ￥35,000より

MSXシリーズ用カラーディスプレイ ￥25,000より

特選中古リスト

注文番号		商品名	定価(円)	特価(円)
BZ-A13	ソニー	HB-F1XD(MSX2本体、1ドライブ内蔵)	54,800	36,800
BZ-A14		HB-F5(MSX2本体)	84,800	19,800
BZ-A15		HB-T7(MSX2本体)	59,800	32,800
BZ-A16		HB-F1II(MSX2本体)	29,800	20,800
BZ-A17		HBD-20W(3.5″2DD、1ドライブ)	44,800	26,800
BZ-A18		PRN-C41(プロッタープリンター)	54,800	18,800
BZ-A19		GB-7S(グラフィックボール＋EDDY II)	——	6,800
BZ-A20	松下	FS-A1(MSX2本体)	29,800	19,800
BZ-A21		FS-A1F(MSX2本体、1ドライブ内蔵)	54,800	36,800
BZ-A22		FS-A1MK II(MSX2本体)	29,800	20,800
BZ-A23		FS-FD1A(3.5″2DD、1ドライブ)	——	28,800
BZ-A24	サンヨー	PHC-33(MSX本体、レコーダー内蔵)	——	19,800
BZ-A25		PHC-23(MSX2本体)	32,800	19,800
BZ-A26		MPC-11(MSX本体、64KB、WAVY-11)	99,800	17,800
BZ-A27		MPC-X(グラフィック拡張ユニット)	89,800	9,800
BZ-A28		MAB-X1(拡張スロット)	——	6,800
BZ-A29		MSI-01(スーパーインポーズユニット)	23,000	12,800
BZ-A30	ビクター	HC-30(MSX本体、32KB)	——	12,800
BZ-A31		HC-90(MSX2本体、1ドライブ内蔵)	168,000	69,800
BZ-A32		HC-F303(3.5″1DD、1ドライブ)	——	12,800
BZ-A33	ヤマハ	YIS-805(MSX2本体)	148,000	74,800
BZ-A34	カシオ	PV-7(MSX本体、8KB)	29,800	5,800
BZ-A35	三菱	ML-TS2(MSX2本体、テレコムステーション)	75,000	39,800
BZ-A36		ML-F120D(MSX本体、32KB)	79,800	12,800
BZ-A37	キャノン	VM-300(300ボーモデム)	——	9,800
BZ-A38	日立	MB-H1(MSX本体、32KB)	62,800	12,000
BZ-A39	ブラザー	HR-5X(MSX用プリンター)	59,800	14,800
BZ-A40	シャープ	CU-14FA(21ピンアナログモニター)	49,800	29,800
BZ-A41	日本テレネット	NT-300(1200ボーモデム)	——	12,800
BZ-A42	N/B	ディスクドライブ(3.5″2DD、2ドライブ)	——	46,800
BZ-A43	各社	倍速レコーダー(倍速機能付)	——	7,800
BZ-A44		レコーダー	——	5,400
BZ-A45		マウス	——	3,980

中古品は必ずお電話にて在庫を確認の上お申し込み下さい。

日本マイコン流通センターの広告は、394〜401にも掲載されています。あわせてご欄ください。

渋谷駅前店フェアーのお知らせ!

88/12/10〜25◆クリスマスフェアー
12/26〜30◆在庫処分フェアー
89/ 1/5 〜15◆お年玉フェアー

フェアー期間中何から何まで大特価！ソフトも通常特価より￥500引き(来店の方のみ)。中古マイコン、周辺機器、ソフトを大量2000種、大放出！ご来店をお待ちしてます。

渋谷駅前店からのお得なお知らせ

1. 毎週土曜日、日曜日および祝日はソフト激安フェアー!!
＊激安中古ソフト1,500本、大量放出！通常特価よりさらに￥500引き。
(例) イースII(定価￥7,800)通常特価￥4,680がなんと￥4,180!!

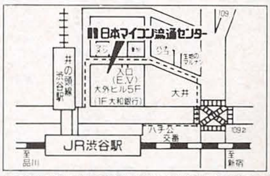
渋谷駅前店にみ〜んな集まれ!!

2. 社員募集中！
＊あなたの趣味を仕事に活かしてみませんか？ パソコンやワープロの知識が身につきます。未経験者OK／大歓迎！
＊詳しくは、担当／弘瀬まで 03-463-2361

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455 (ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F ㈱日本マイコン流通センター BZ係



お申し込み方法

【現金支払の場合】
●まずは、お電話でお申し込み下さい。その後、右の申込書にご記入の上、代金を同封してお近くの郵便局から現金書留にてお送り下さい。到着後、至急商品を発送致します。
●広告にすでに価格が表示されている商品は、直接申込者と代金を現金書留でお送りいただいてもけっこうです。

【クレジット支払いの場合】
●今すぐお電話か右の申込書にご記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第、至急商品を発送致します。
●クレジットの場合、学生・未成年の方は保護者の代理申し込みとなります。
●クレジットのお支払いは、回数、ボーナス併用払いなど自由に組合せできますのでご相談下さい。
★販売価格 30,000円未満の商品はクレジット不可能です。
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申し込み下さい。

注意 ●ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。
●新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますのでしばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉 年 月 日 BZ 1月号

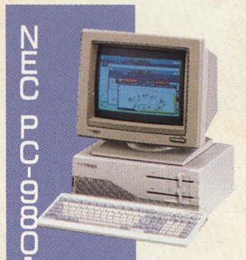
注文番号	商品名

フリガナ
氏名
生年月日 昭和(才) 年 月 日
住所(〒)
TEL
君の使っているパソコン
保護者氏名

毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

パソコン現行機種総合カタログ

NEC PC-9801シリーズ(16ビット)



●**PC-9801RA2** 498,000円
RA5 736,000円(32ビット)
[CPU]80386(16MHz)/V30(8MHz) [メモリ]ROM96KB, RAM1.6MB(最大12.6MB)V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 [記憶]5″(1MB)FDD2基, 3.5″(40MB)HDD1基(RA5のみ)



●**PC-9801RX2** 398,000円
RX4 566,000円
[CPU]80286(12/10MHz)/V30(8MHz) [メモリ]ROM96KB, RAM640KB(最大11.6MB)V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 [記憶]RX2:5″(1MB)FDD2基, RX4:5″(1MB)FDD2基+3.5″(20MB)HDD



●**PC-9801VM11**
328,000円
[CPU]V30(μPD70116-10,10/8MHz) [メモリ]ROM96KB, RAM640KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]80字×25字,640行×400ドット, 4,096色中16色,画面合成 [記憶]5″(1MB)FDD2基 [特]20MBまたは40MB HDD内蔵可能



●**PC-9801UV11**
265,000円
[CPU]V30(μPD70116-10,10/8MHz) [メモリ]ROM96KB, RAM640KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色,画面合成 [記憶]3.5″(1MB) FDD2基, 最高4台まで増設可 [S]FM音源, SSG音源 [特]縦置き・横置きの両方可能



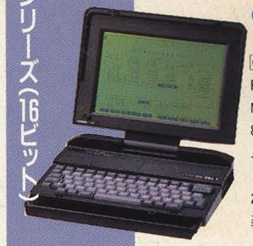
●**PC-9801CV21**
355,000円
[CPU]V30(μPD70116-10) 10/8MHz [メモリ]ROM96KB, RAM640KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 [記憶]3.5″(1MB) FDD2基 [S]FM音源, SSG音源 [特]カラーCRTディスプレイ内蔵のワンボックス型



●**PC-98XL model 1** 495,000円
●**PC-98XL model 2** 575,000円
●**PC-98XL model 4** 835,000円
[CPU]80286(8/10MHz) [メモリ]ROM64KB, RAM1MB(最大7.5MB) V-RAM12KB(T)+512KB(G) [表示]80字×25行, 1,120×750ドット, 4,096色中16色,画面合成 [記憶]model1:インターフェースのみ内蔵, model2:5″(1MB) FDD2基, model4:5″(1MB)FDD2基+3.5″(20MB)HDD



●**PC-98XL²**
988,000円(32ビット)
[CPU]80386(16MHz), μPD70116(8MHz) [メモリ]ROM64KB, RAM1.5MB(最大14.5MB) V-RAM12KB(T)+512KB(G) [表示]80字×25行, 1,120×750ドット, 4,096色中16色, 画面合成 [記憶]5″(1MB) FDD2基+5″(40MB)HDD [特]ハイレゾリューション, ノーマルの2モード切替え可能



●**PC-98LT model11** 238,000円
model 22 288,000円
[CPU]μPD70216(8MHz) [メモリ]ROM512KB, RAM640KB, V-RAM32KB [表示]液晶ディスプレイ, 80字×25行, 640×400ドット,モノクロ [記憶]3.5″(1MB)FDD [特]ラップトップ型, model 22は, 24ドット熱転写プリンタ標準装備



●**PC-9801LV21**
345,000円
[CPU]V30(μPD70116-10)10/8MHz [メモリ]ROM96KB, RAM64KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]液晶ディスプレイ, 80字×25行, 640×400ドット, 8階調, 画面合成 [記憶]3.5″(1MB) FDD2基
[特]ラップトップ型



●**PC-9801LS2** 628,000円
LS5 866,000円(32ビット)
[CPU]80386SX(16MHz), V30(8MHz) [メモリ]ROM96KB, RAM1.6MB(最大4.6MB)V-RAM12(T)+256(G)KB [表示]プラズマディスプレイ, 80字×25行, 640×400ドット, 8階調,画面合成 [記憶]3.5″(1MB) FDD2基, 3.5″(40MB) HDD×1(LS5のみ)

NEC PC-8800シリーズ(8ビット)

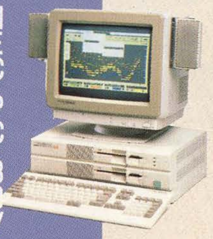


●**PC-8801FE**
129,000円
[CPU]μPD70008AC-8(8MHz/4MHz) [メモリ]ROM128KB, RAM64KB, V-RAM48K [表示]80字×25行, 640×400ドット,512色中8色, 画面合成 [FDD]5″(320KB)2基 [S]FM音源, SSG音源 [特]家庭用テレビ接続可能(ビデオ出力)



●**PC-8801MA2**
168,000円
[CPU]μPD70008AC-8(8MHz/4MHz) [メモリ]ROM128K, RAM192KB, V-RAM48KB [表示]80字×25行, 640×400ドット,512色中8色, 画面合成 [FDD]5″(1MB) 2基 [S]ステレオFM音源, ステレオ・リズム音源, SSG音源, デジタルサンプリング機能

NEC PC-88VAシリーズ(16ビット)



●**PC-88VA2**
298,000円
[CPU]μPD9002(8MHz) [メモリ]ROM768KB, RAM512KB, V-RAM256KB(T)+256KB(G) [表示]80字×25行, 640×400ドット, 65,536色, スプライト表示, 画面合成 [FDD]5″(1MB) FDD2基 [S]FM音源, リズム音源, SSG, サンプリング機能



●**PC-88VA3**
398,000円
[FDD]5″(1MB) FDD2基+3.5″(9.3MB) FDD 他の主な仕様はPC88VA2に同じ

EPSON PC-286シリーズ(16ビット)



●**PC-286U-STD** 248,000円
PC-286U-H2D 398,000円
[CPU]μPD70116(10MHz) [メモリ]ROM96K, RAM640KB(最大4.6MB) V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]640×400ドット, 4,096色中16色 [記憶]3.5″(1MB) FDD2基, 3.5″(20MB)HDD1基(H2Dのみ)



●**PC-286VE-STD** 298,000円
-H2D 423,000円
-H4D 513,000円
[CPU]80286(12MHzノーウェイト) [メモリ]ROM96KB, RAM640KB(最大14.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]640×400ドット, 4,096色中16色 [記憶]5″(1MB) FDD2基, 3.5″(20MB)HDD1基(H20タイプ), 3.5″(40MB)HDD1基(H40タイプ)



●**PC-286LE-STD** 368,000円
H20 503,000円
H40 593,000円
[CPU]μPD70116相当品(10MHz) [メモリ]ROM96KB, RAM640KB(最大3.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]白液晶ディスプレイ, 640×400ドット, 8階調 [記憶]STD:3.5″(1MB) FDD2基, H20:3.5″(1MB)FDD+20MB3.5″HDD, H40:3.5″(1MB)FDD+40M3.5″HDD



●**PC-286X-STD** 438,000円
H20 563,000円
H40 653,000円
[CPU]80286(16MHzノーウェイト) [メモリ]ROM96K, RAM640KB(最大14.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) [表示]640×400ドット, 4,096色中16色 [記憶]5″(1MB)FDD2基, 3.5″(20MB) HDD(H20タイプ), 3.5″(40MB) HDD(H40タイプ)

SHARP X1シリーズ(8ビット)



●**X1twin(CZ-830C)**
99,800円
[CPU]Z80A(4MHz) [メモリ]ROM4KB, RAM64KB, V-RAM48KB, 第1水準漢字のみ [表示]80字×25行, 640×200ドット,256/512色, スプライト [記憶]5″(320KB) FDD1基 [S]PSG [IF]マルチビジュアル端子, 拡張I/Oポート×2, ジョイスティック×2など [特]HEシステム搭載,スーパーインポーズ機能



●**X1turboZII(CZ-881C)**
179,800円
[CPU]Z80A(4MHz) [メモリ]ROM32KB, RAM128KB, V-RAM4(T)+96(G)KB [画面]80字×25行, 640×400ドット, 4,096色 [記憶]5″(1MB)2基 [S]FM音源, PSG [IF]RS232C, プリンタ, 拡張I/Oポート×2など [特]スーパーインポーズ, デジタイズ, テロッパなど豊富な画像機能搭載/マウス標準装備



●**X1turbo ZIII(CZ-888C)**
169,800円
主な仕様はturboZIIに同じ
[特]VCCIの0dB基準に適合。電波障害をおさえた機能。

SHARP X68000シリーズ(16ビット)



●**X68000ACE(CZ-601C)**
319,800円
[CPU]68000(10MHz) [メモリ]ROM128KB, RAM1MB(最大12MB) V-RAM512(T)+512(G)KB [表示]1,024×1,024ドット, 65,536色, 32スプライト/ライン [記憶]5″(1MB) FDD2基 [S]FM音源, ADPCM機能 [IF]ハードディスク, 立体視端子他
[特]独自OSHuman68K搭載



●**X68000ACE HD(CZ-611C)** 399,800円
[記憶]5″(1MB) FDD2基+20MBHDD
他の基本仕様はX68000ACEに同じ。

SHARP MZ-2500シリーズ(8ビット)



●**MZ-2520**
159,800円
[CPU]Z80B(6MHz) [メモリ]ROM32KB, RAM128KB(最大256KB) V-RAM64KB(最大128KB) [表示]80字×25行, 640×400ドット, 256色 [記憶]3.5″(640KB) FDD2基 [S]FM音源, SSG音源 [IF]CRT, プリンタ, マウス, ジョイスティック×2

SHARP MZ-2500シリーズ



●**MZ-2531**
199,800円
[CPU]Z80B(6MHz/4MHz) [メモリ]ROM32KB, RAM256KB, V-RAM128KB
その他の基本仕様はMZ-2520に同じ。
[特]ボイスレコーダ搭載, 5″FDD増設可能

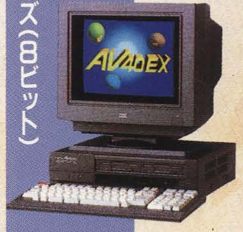


●**MZ-2861**
328,000円(16ビット)
[CPU]80286(8MHz) [メモリ]ROM64KB, RAM768KB(最大6MB), V-RAM512KB [表示]80字×25行, 640×400, 65,536色, [記憶]3.5″(1MB)FDD2基 [S]FM音源, SSG [IF]RS232C, FDD, プリンタ他

富士通 FM77AVシリーズ(8ビット)



●**FM77AV20EX**
128,000円
[CPU]68B09E(2MHz) [メモリ]RAM128KB(最大192KB), V-RAM96KB [表示]80字×50行, 640×400ドット, 4,096色 [記憶]3.5″(640KB) FDD2基 [S]FM音源, PSG [IF]シリアル, プリンタ, カセット, ジョイスティック, ビデオ入力他



●**FM77AV40EX**
168,000円
[CPU]68B09E(2MHz) [メモリ]RAM192KB(最大448KB), V-RAM192KB [表示]80字×50行, 640×400ドット, 26万色 [記憶]3.5″(640KB)FDD2基 [S]FM音源, PSG [IF]シリアル, プリンタ,カセット, ジョイスティック, ビデオ入力他



●**FM77AV40SX**
178,000円
主な仕様はAV40EXに同じ。
[特]ビデオ・デジタイズ/コンバート機能標準装備。

SONY MSX(8ビット)



●**HB-F1II**
29,800円
[規格]MSX2 [CPU]Z80A [メモリ]ROM128KB, RAM64KB, V-RAM128KB [画面]80文字×24行, 512×212ドット, 512色中16色/256色同時, 32色・8/ラインスプライト [S]PSG [IF]映像, 音声, カセット入出力, プリンタ, ジョイスティック×2, カートリッジスロット×2
[特]ROMカートリッジ専用

パソコン・ハード&ソフトガイド① パソコン現行機種総合カタログ

SONY MSX(8ビット)



●HB-F1XDmk2
49,800円
規格 MSX2 CPU Z80A メモリ ROM64KB, RAM64KB, V-RAM128KB FDD 3.5"2DD1基 S PSG IF HB-F1IIに同じ
特 専用ツール付属



●HB-T7
59,800円
規格 MSX2 CPU Z80A相当
メモリ ROM48KB, RAM64KB, V-RAM128KB, 第1水準漢字のみ
S PSG IF 映像, カセット, プリンタ 特 通信機能内蔵の通信パソコン



●HB-F900
148,000円
規格 MSX2 CPU Z80A メモリ ROM192KB, RAM256KB, V-RAM128KB FDD 3.5"2DD2基 S PSG
特 AVクリエイターHB1-F900との組み合わせでAVシステムを構築, マウス付属



●HB-T600
135,000円
規格 MSX2 CPU Z 80A相当
メモリ ROM64KB, RAM128KB, V-RAM128KB, 第1水準漢字のみ
FDD 3.5" 2DD1基 S PSG
特 通信機能など株式投資に必要な機能を内蔵。株式ターミナル



●HB-F1XDJ
69,800円
規格 MSX2+ CPU Z80A メモリ ROM96KB, RAM64KB, V-RAM128KB 画面 512色中16色/256色同時/19,268色(自然画モード), FDD 3.5"2DD1基 S FM音源, PSG 特 漢字BASIC搭載, ゲームプログラミングツール付属

松下 MSX(8ビット)



●FS-A1FM
84,800円
規格 MSX2 CPU Z80A 相当 メモリ ROM48KB, RAM64KB, V-RAM128KB FDD 3.5"2DD1基 S PSG
IF スロット×2, プリンタ, カセット 特 モデム内蔵, 第一水準漢字ROM内蔵



●FS-A1FX
57,800円
規格 MSX2+ CPU Z80A相当
メモリ ROM96KB, RAM64KB, V-RAM128KB 画面 512色中16色/256色同時/19,268色(自然画モード) FDD 3.5"2DD1基
S PSG
特 漢字BASIC搭載 第1水準漢字のみ

松下 MSX



●FS-A1WX
69,800円
規格 MSX2+ S PSG, FM音源 特 第1, 第2水準漢字ROM搭載, 内蔵ワープロソフト用S-RAM16KB
主な仕様はA1FXと同じ。

三洋 MSX(8ビット)



●PHC-70FD
64,800円
規格 MSX2+ CPU Z80A相当
メモリ ROM128KB, RAM64KB, V-RAM128KB, 第1水準漢字のみ
画面 80字×24行, 512×212ドット, 16/512色, YJK:12,499色ほか S FM音源 FDD 3.5"2DD1基
特 BASICコンパイラ搭載

SHARP ポケコン



●PC-1600K
69,800円
漢字対応, 大容量, 通信機能も搭載 表示桁:26桁×4行/グラフィック表示:156×32ドット/RAM容量:16KB(最大80KB)/第1水準漢字ROM装備/RS-232Cインターフェース内蔵



●PC-E500
28,800円
よく使うプログラムや定数をメニュー形式で選択できるエンジニアソフトウェア搭載。表示桁:40桁×4行/グラフィック表示:240×32ドット/RAM容量:32KB)/ローマ字カナ変換可/RAMカード使用可



●PC-E200
22,000円
Z80CPU搭載により高速演算を実現。別売ケーブルによりパソコンと簡単に接続可能。表示桁:24桁×4行/RAM容量:32KB/ローマ字カナ変換可/Z80バスインターフェス, シリアルインターフェース/機械語モニタ搭載



●PC-1360K
36,800円
文節変換による漢字処理機能を搭載。表示桁:24桁×4行/グラフィック表示:150×32ドット/RAM容量:8KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換, 第1水準漢字使用可/RAMカード使用可/シリアルインターフェース



●PC-1280
24,800円
実務計算に威力を発揮する高精度演算(有効桁20桁), 3桁区切り、丸め機能などを搭載。表示桁:24桁×2行/RAM容量:8.4KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/RAMカード使用可

SHARP ポケコン



●PC-1262
24,800円
普段よく使う計算式を入力するだけでOKの簡易ソフト「ビジネスシミュレーションソフト」搭載のビジネス向け機種。表示桁:24桁×2行/RAM容量10.4KB/カナ入力可/㊐カセットレコーダ, サーマルプリンタ



●PC-1248DB
11,000円
PC-1246DBのRAM容量がアップした機種。表示桁:16桁/RAM容量:10KB/ローマ字カナ変換可 ㊐カセットコーダ, サーマルプリンタ



●PC-1246DB
7,900円
表データベース機能や電話番号メモ機能搭載の入門機。表示桁:16桁/RAM:2KB/ローマ字カナ変換可/㊐カセットレコーダ, サーマルプリンタ

CASIO ポケコン



●AI-1000
39,800円
人工知能言語Lispを搭載。オプションのROMカードでProlog, C, BASIC, CASLも使用できる多言語タイプ。表示桁:32桁×4行/RAM:32KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/データバンク機能



●FX-860PVC
24,800円
数学・統計などのライブラリー内蔵の多機能タイプ。表示桁:32桁×2行/RAM:32KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/116種のライブラリー内蔵/組込演算機能/データバンク機能/CASL言語搭載



●FX-840P
19,800円
アセンブリ言語CASL搭載タイプ。表示桁:32桁×2行/RAM:32KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/組込演算機能/アセンブリ言語CASL搭載/㊐RS-232Cインターフェース, キャラクタプリンタなど



●FX-820P
29,800円
ミニプリンタ内蔵, データバンク機能付のRAMカードタイプ。表示桁:12桁/RAM:2KB(最大4KB)/RAMカード用スロット/ミニプリンタ内蔵/データバンク機能/㊐カセットレコーダ

CASIO ポケコン



●FX-750P
24,800円
RAMカード使用可能なタイプ。表示桁:24桁/RAM:4KB(最大16KB)/RAMカード用スロット2基/㊐カセットレコーダ, ミニキャラクタ・プリンタ



●FX-795P
19,800円
変数や数式を入力するだけで答えが求められる組込演算機能搭載。表示桁:24桁/RAM:16KB/データバンク機能/組込演算機能/㊐カセットレコーダ, キャラクタプリンタ



●PB-1000C
34,800円
アセンブリ言語CASLが搭載されている。表示桁:32桁×4行/グラフィック表示:192×32ドット/RAM:8KB(最大40KB)/ローマ字カナ変換可/データバンク機能/アセンブリ言語CASL搭載



●PB-1000
39,800円
3.5"FDDや4色プロッタプリンタと一体化できるタイプ。表示桁:32桁×4行/グラフィック表示:192×32ドット/RAM:8KB(最大40KB)/ローマ字カナ変換可/データバンク機能/アセンブラ機能, モニタ機能

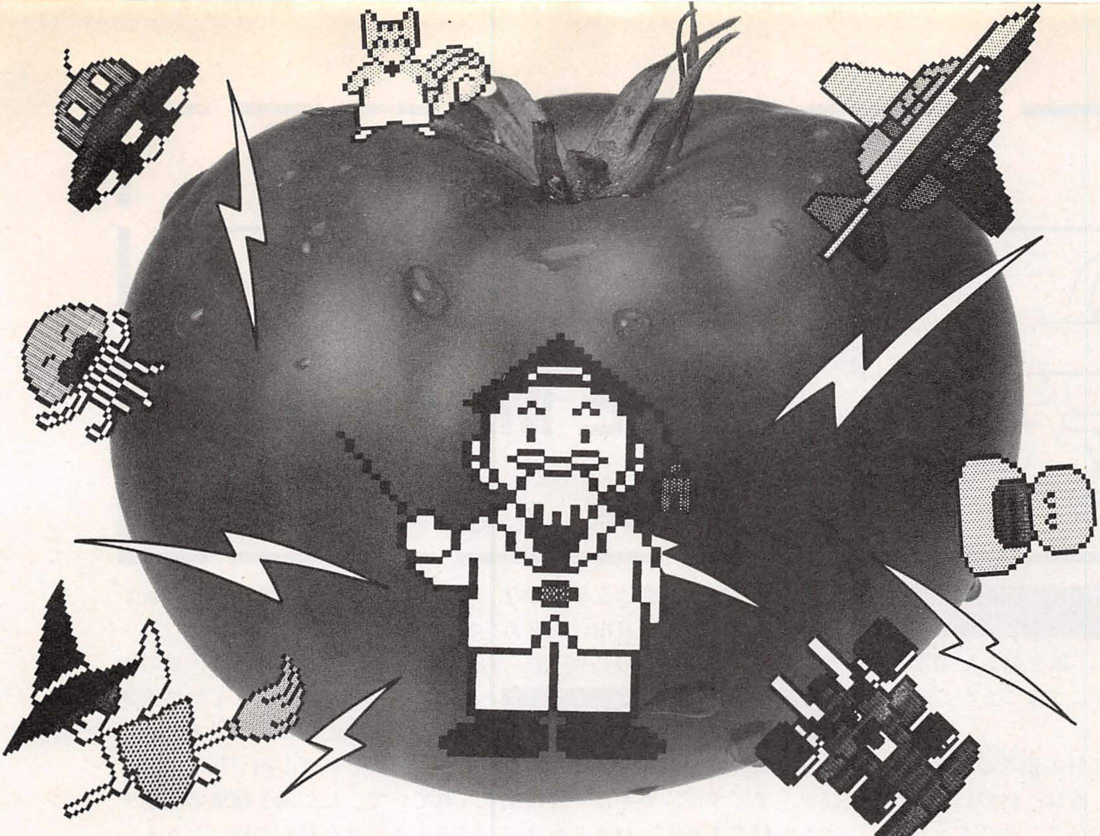


●PB-500
24,800円
RAMカード用2スロット付きで, データの処集・分類に対応。表示桁:24桁/RAM:4KB(最大16KB)/カナ入力可/RAMカード用スロット2基/㊐キャラクタ・プリンタ



●PB-220
13,800円
データバンク機能(スケジュール管理や電話帳)付で手帳型のビジネスユースの入門機。表示桁:12桁/RAM容量:2KB(最大10KB)

注)
- ㊐は使用可能な主な周辺機器
- メモリ でROM, RAMはメインの容量。V-RAMで(T)とあるのはテキスト用, (G)とあるのはグラフィック用
- パソコンでとくに表示のないものは, 第1・第2水準漢字装備
- 表示 は表示能力
- 記憶 は補助記憶装置
- S はサウンド機能
- IF は主なインターフェース
- 特 は特色およびその他の仕様



BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr.用

要カラー・アダプタ



26面あるおもしろアクション

POKURIN 5（ポクリン） THE MAGICAL WIND（ザ マジカル ウィンド）

渡部　礼司

STORY

「風を知り，風を超えた者だけが，秘宝を手にすることができるのじゃ…」

ポクリンは村の長老の話を思い返していた。彼は，村のいちばん北にある，古びて，今にもくずれそうな塔の中にいた。その塔の中はいつも不思議な風が吹き荒れていて，侵入者を上に登らせまいとしているのだった。

最上階には，はるか昔に栄えていた王国の秘宝が隠されていると言われている。

「風は激しくおまえに攻めかかってくるじゃろう。魔法玉を捜しなされ。それを持てば自由に風をあやつれるようになるのじゃ…」

あそびかた

3本のカギをとびらにさし込めばクリアですが，カギは一度に1本しか持てません。バクリンはジグザグ移動をしていて，こいつにさわるとアウト，さらに外周にはなぜか高圧電流が流れていて，これに3回さわってもアウトになります。

壁は押すことができて，バクリンをつぶせます。壁を押すと魔法玉がでることがあり，それを取るとしばらくの間，風向きを反転できるようになります。

一番のポイントは風で，風の吹いているところへ行くと当然流されます。風向きは，たて8列，横6列それぞれに方向が割り当てられていて，たて風と横風の交差するところはななめの風になります。とにかく実際にやってみればそのうちパターンがわかってきます。

タイトルのロゴ文字がでているときにCキーを押すとコンティニュー，さらにメインのときDELキーを押すと面とばしができます。あと最上階（26面）のクリア方法はちょっと謎です（たいしたこと

THE MAGICAL WINDのプログラム・リスト

```
  10 REM POKURIN5-
  20 REM THE MAGICAL WIND
  30 GOTO 890
  40 REM === POKURIN ===
  50 MUSIC "PO"+MID$(M$(M1),MO,1):LET MO=MO+1-(MO=8)*8
  60 IF WO)0 THEN LET WO=WO-1:IF WO=0 THEN LET M1=1
  70 LET T=T-1:IF T(30 THEN LET M1=3
  80 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 140
  90 IF A=$7F THEN GOTO 430
 100 IF (A=32)*(WO)0) THEN LET W1=(W1=0):LET S=S+10:MUSIC POﾄ#ﾄｿ#ｿUﾐU#ﾐ:GOTO 47
0
 110 LET X1=(A=$2E)*3-(A=$2C)*3:LET Y1=(A=$5A)*3-(A=$41)*3
 120 IF (X1=0)*(Y1=0) THEN GOTO 140
 130 LET FO=1:GOTO 180
 140 REM %%% WIND %%%
 150 LET W2=W((X-4)/3+1):LET W3=W((Y-2)/3+9):IF W1=1 THEN LET W2=-W2:LET W3=-W3
 160 LET Y1=W2*3:LET X1=W3*3:IF (X1=0)*(Y1=0) THEN GOTO 490
 170 LET FO=2
 180 REM %%% MOVE %%%
 190 LET X2=X+X1:LET Y2=Y+Y1:LET CURSOR=X2,Y2:LET Z=ASC(CURSOR$)
 200 IF (X2(4)+(X2)25)+(Y2(2)+(Y2)17) THEN GOTO 660
 210 IF Z=32 THEN GOTO 280
 220 IF Z=$92 THEN GOTO 680
 230 IF FO=2 THEN GOTO 490
 240 IF Z=$60 THEN GOTO 300
 250 IF Z=$A0 THEN GOTO 380
 260 IF (X2=XO(4))*(Y2=YO(4)) THEN GOTO 400
 270 GOTO 450
 280 POKE C,7:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(7):LET X=X2:LET Y=Y2
 290 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(1):ON FO GOTO 140,490
 300 LET X3=X2+X1:LET Y3=Y2+Y1:IF (X3(4)+(X3)25)+(Y3(2)+(Y3)17) THEN GOTO 140
 310 LET CURSOR=X3,Y3:LET Z=ASC(CURSOR$):IF Z=32 THEN GOTO 350
 320 IF (Z()$92)+(T(0) THEN GOTO 140
 330 LET X5=XO(6):LET Y5=YO(6):LET BO=25:LET S=S+B1:MUSIC PODﾄﾄDｼｼDｿｿD#ﾗ#ﾗ
 340 LET X8=-3:LET Y8=3:LET B1=B1+B1:IF B1)1600 THEN LET B1=1600
 350 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT C$(7):POKE C,3:LET CURSOR=X3,Y3:PRINT C$(3)
 360 IF (X2=XO(5))*(Y2=YO(5))*(M=0) THEN POKE C,5:LET CURSOR=X2,Y2:PRINT C$(6)
 370 GOTO 470
 380 IF F1=1 THEN GOTO 140
 390 LET F1=1:LET S=S+10:PRINT C$(7):MUSIC POUﾄU#ｿP3Uｼ:GOTO 470
 400 IF F1=0 THEN GOTO 140
 410 LET S=S+F2^2*20+20:LET F2=F2+1:LET F1=0:MUSIC POUｼU#ｿP3Uﾄ:IF F2(3 THEN GOT
O 470
 420 MUSIC P5RP3ﾄｿRﾄｿRﾄｿRﾄｿRﾄｿﾄｿﾚﾗRﾚﾗRﾚﾗP7ｿ
 430 LET F=F+1:IF F=27 THEN GOTO 730
 440 LET X4=XO(4):LET Y4=YO(4):GOTO 1210
 450 LET WO=100:LET MO=1:LET M1=2:LET M=1:LET S=S+300:PRINT C$(7):MUSIC POUﾄU#ｿ
P3Uｼ
 460 IF F=26 THEN MUSIC POUﾄU#ｿP3UｼPOUﾄU#ｿP3Uｼ:LET F2=2:LET F1=1
 470 GOSUB 830
 480 GOTO 140
 490 REM === BAKURIN ===
 500 IF BO=0 THEN GOTO 530
 510 LET BO=BO-1:IF BO=0 THEN POKE C,6:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT C$(2):MUSIC P1DﾄD
ｿDｼDｿDｼ
 520 GOTO 40
 530 LET X6=0:LET Y6=0:IF T)0 THEN LET X6=X8:GOTO 550
 540 LET Y6=SGN(Y-Y5)*3:LET X6=SGN(X-X5)*3
 550 REM &&& MOVE &&&
 560 LET X7=X5+X6:LET Y7=Y5+Y6:LET CURSOR=X7,Y7:LET Z=ASC(CURSOR$)
 570 IF (X7(4)+(X7)25)+(Y7(2)+(Y7)17) THEN GOTO 610
 580 IF Z=32 THEN GOTO 630
 590 IF Z=$92 THEN GOTO 680
 600 IF T(0 THEN GOTO 630
 610 IF Y6()0 THEN LET Y8=-Y8:GOTO 40
 620 LET X8=-X8:LET X6=0:LET Y6=Y8:GOTO 550
 630 POKE C,7:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT C$(7):LET X5=X7:LET Y5=Y7
 640 POKE C,6:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT C$(2):GOTO 40
 650 REM === POKU OUT!! ===
 660 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=0,0:PRINT CHR$(14);:MUSIC PODｼｼ
 670 PRINT CHR$(15);:MUSIC Dｼｼ:NEXT I:LET D=D+1:IF D(3 THEN GOTO 490
 680 POKE C,5:LET CURSOR=X+1,Y+1:PRINT CHR$($78):MUSIC POﾄDｼDﾗDｿDﾌDﾐDﾚDﾄP5DﾄDﾄD
ﾄRR
 690 LET P=P-1:IF P)=0 THEN GOTO 1240
 700 CLEAR :POKE C,2:LET CURSOR=11,9:PRINT "GAME  OVER"
```


《OVER FLOW》明けましておめでとうございます。今年も，ますますおもしろいベーマガをお届けするよう，編集部一同，気をひきしめ直して，編集に取りくんでいきたいと思います。本年もどうぞよろしくお願いします。

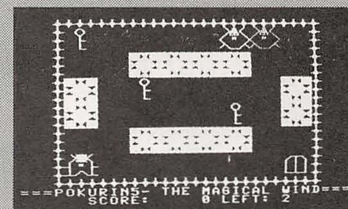
ない)。

おわりに

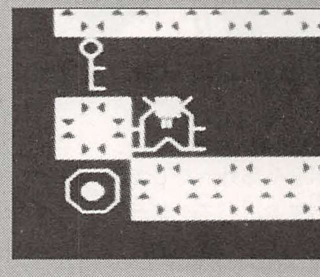
久しぶりにJr.でゲームを作りました。最近はX1に乗りかえていたのですけど，Jr.だってまだまだいけます。ちょっとデータが多いけど，その分楽しめると思います。



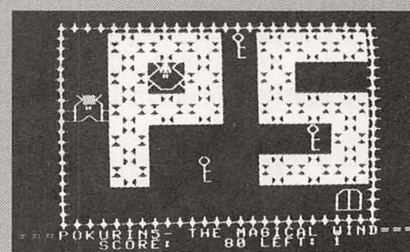
◀《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート



▼《写真2》3本のカギをとびらにさしこむのだが……



◀《写真3》魔法玉を見つけた。風向きを変えることができる



▲《写真4》面が進むと，なかなかむずかしいぞ

```
710 MUSIC P3ララ#ソララ#ソラ#ソファミファミファミP97R:IF S)H THEN LET H=S
720 GOTO 1020
730 REM === ENDING ===
740 POKE C,7:LET CURSOR=8,5:PRINT "トビラヲ アケルト ナカニハ"
750 LET CURSOR=7,7:PRINT "ギンイロノ ハコガ アッタ。":LET CURSOR=7,9:PRINT "ハコ ニハ タクサンノ
ザイホウガ"
760 LET CURSOR=7,11:PRINT "ツマッテ イタ。"
770 IF INKEY$()" " THEN GOTO 770
780 CLEAR :LET CURSOR=14,5:PRINT "CAST":LET CURSOR=15,9:PRINT "POKURIN"
790 LET CURSOR=15,13:PRINT "BAKURIN":POKE C,5:LET CURSOR=10,8:PRINT C$(1)
800 POKE C,6:LET CURSOR=10,12:PRINT C$(2):MUSIC P7R
810 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 2:MUSIC P3ラRシRラRシラRラRシラRシR:NEXT J:MUSIC M#ト:NEXT I
820 MUSIC P9UトRRMト:LET F=26:GOTO 700
830 POKE C,7:LET CURSOR=13,22:PRINT RIGHT$("    "+STR$(S),5)
840 IF S)99999 THEN LET S=99999
850 IF S(S0 THEN RETURN
860 LET P=P+1:POKE C,7:LET CURSOR=24,22:PRINT P:MUSIC P3ララララソラソラP7ソR
870 IF S0=2000 THEN LET S0=5000:RETURN
880 LET S0=S0+5000:RETURN
890 REM === START 1 ===
900 POKE $E892,1:CLEAR :LET C=$E890:LET H=1000:RANDOMIZE
910 DIM C$(7),M$(3),K(6),X0(6),Y0(6),W(14)
920 FOR I=1 TO 7:READ R$:FOR J=1 TO 17 STEP 2
930 LET C$(I)=C$(I)+CHR$(VAL("$"+MID$(R$,J,2)))
940 IF (J=5)+(J=11) THEN LET C$(I)=C$(I)+CHR$(10,8,8,8)
950 NEXT J:NEXT I:POKE C,7:LET CURSOR=9,19:PRINT "WAIT A MOMENT."
960 POKE C,0:FOR I=0 TO 5:LET CURSOR=1,11+I:FOR J=1 TO 31
970 PRINT CHR$($85);:NEXT J:NEXT I
980 FOR I=0 TO 11:READ R$
990 FOR J=0 TO 20:POKE $1A6+I*32+J,VAL("$"+MID$(R$,J+1,1)):NEXT J:NEXT I
1000 POKE $3B,1,$AC,3,$1F,$31,$AC:CALL $F009
1010 LET M$(1)="トレトソミソファミ":LET M$(2)="シシシファラシラシ":LET M$(3)="トシトシトシトシ"
1020 REM === TITLE ===
1030 CLEAR :POKE C,5:LET CURSOR=12,3:PRINT "POKURIN5-"
1040 POKE $3B,$32,$60,$33,$1F,2,$60:CALL $F009
1050 POKE C,2:POKE $3B,$31,$AC,$32,$5F,1,$AC:CALL $F009
1060 POKE C,7:LET CURSOR=10,19:PRINT "PUSH [S] KEY":LET Z=150:LET Z5=0
1070 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1180
1080 IF INKEY$="C" THEN LET P=2:LET S=0:LET S0=2000:GOTO 1240
1090 LET Z=Z-1:IF Z)0 THEN GOTO 1070
1100 FOR I=5 TO 16:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(32);:NEXT I
1110 POKE C,5:LET CURSOR=11,7:PRINT C$(1)
1120 POKE C,7:LET CURSOR=19,7:PRINT "A"+CHR$(10,8,8)+",+."+CHR$(10,8,8)+"Z"
1130 LET CURSOR=9,11:PRINT "[SPC]・・REVERSE":LET CURSOR=9,14:PRINT "H-SCORE: ";
1140 PRINT RIGHT$("    "+STR$(H),5):LET Z=250
1150 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1180
1160 LET Z=Z-1:IF Z)0 THEN GOTO 1150
1170 FOR I=5 TO 16:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(32);:NEXT I:POKE C,5:GOTO 1040
1180 REM === START 2 ===
1190 LET S=0:LET S0=2000:LET F=1:LET P=2:LET X4=4:LET Y4=17:MUSIC T1Q2V5P0ソシUソU
ミ
1200 RESTORE :FOR I=1 TO 19:READ R$:NEXT I
1210 FOR I=1 TO 6:READ R$:LET K(I)=VAL("$"+R$):NEXT I
1220 FOR I=1 TO 6:READ R,R1:LET X0(I)=R*3+4:LET Y0(I)=R1*3+2:NEXT I
1230 READ R$:FOR I=1 TO 14:LET W(I)=VAL(MID$(R$,I,1))-1:NEXT I
1240 LET F1=0:LET F2=0:LET W0=0:LET W1=0:LET D=0:LET M0=1:LET M1=1
1250 LET X=X4:LET Y=Y4:LET X5=X0(6):LET Y5=Y0(6):LET X8=-3:LET Y8=3
1260 LET B0=0:LET B1=50:LET M=0:LET T=200
1270 REM === STAGE ===
1280 CLEAR :POKE C,7:LET CURSOR=12,9:IF F(26 THEN PRINT "FLOOR:";F:GOTO 1300
1290 PRINT "TOP FLOOR"
1300 MUSIC P3シシラP5ソラP3ラP5ミP8ミP3シシラP5ソUミP3UミP5UレP8Uレ
1310 CLEAR :POKE C,3:FOR I=3 TO 28:LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($87)
1320 LET CURSOR=I,20:PRINT CHR$($87):NEXT I
1330 FOR I=2 TO 19:LET CURSOR=3,I:PRINT CHR$($87):LET CURSOR=28,I:PRINT CHR$($8
7):NEXT I
1340 FOR I=0 TO 5:LET R=128:LET R1=K(I+1)
1350 FOR J=0 TO 7:IF R1)=R THEN LET CURSOR=J*3+4,I*3+2:PRINT C$(3):LET R1=R1-R
1360 LET R=R/2:NEXT J:NEXT I
1370 POKE C,4:FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X0(I),Y0(I):LET Z=(I=4)+4:PRINT C$(Z):NEX
T I
1380 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(1):POKE C,6:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT C$(2)
1390 POKE C,7:LET CURSOR=0,21:PRINT "===POKURIN5- THE MAGICAL WIND==="
1400 LET CURSOR=6,22:PRINT "SCORE:":LET CURSOR=19,22:PRINT "LEFT:";P:GOSUB 830
1410 GOTO 40
1420 REM === DATA ===
1430 DATA 929D908822BA8B938B
1440 DATA 929E9090229293859З
```

```
1450 DATA 60FF60FE60FE60FF60
1460 DATA A0942020BA2020B120
1470 DATA 8F898E868686818B82
1480 DATA 8F858E8695868C858D
1490 DATA 202020202020202020
1500 DATA 000000E169091E6000000
1510 DATA 0000000901E91E6000000
1520 DATA 00000060606EE6000000
1530 DATA 1191E91E6E161E91E9900
1540 DATA 9991E99890909031E9900
1550 DATA 666606EE6EE6EE6606EE6
1560 DATA 0FFF000000000000FFF000
1570 DATA 04D100000000000ADDD30
1580 DATA 0DD9000000000000D1AD0
1590 DATA 0DD58DCDDDDDD5D0D94D0
1600 DATA 0ADDDDDD4D94DDDCD5D90
1610 DATA 0BDDDED67D541DD7DD100
1620 DATA 00,3C,81,81,3C,00,0,0,2,2,5,3,7,5,2,4,7,0,11111111112011
1630 DATA 08,5A,42,42,5A,08,2,4,5,4,3,2,4,3,6,4,0,0,21011210111111
1640 DATA 40,7E,04,15,7C,00,2,0,7,0,7,5,0,0,3,3,4,2,11111111011212
1650 DATA 77,54,77,41,47,00,4,0,3,4,6,3,7,5,3,2,2,1,21111111111112
1660 DATA 00,80,00,80,00,00,4,1,5,4,6,1,0,2,9,9,7,2,10202020111111
1670 DATA 81,66,18,18,66,81,0,3,4,5,7,2,3,0,6,1,7,3,11111111201112
1680 DATA A6,A2,42,42,A2,A7,1,0,1,5,7,3,5,3,2,0,5,1,11110111111011
1690 DATA 00,7E,42,52,5E,40,0,0,7,0,7,5,0,4,3,3,6,5,11111110011112
1700 DATA 24,49,92,24,4C,90,0,0,7,0,4,5,6,3,1,1,4,0,21012101111111
1710 DATA 00,54,54,54,7E,00,2,3,4,3,6,5,1,5,5,1,7,0,21212111111110
1720 DATA 00,5E,42,6A,7C,00,2,2,4,2,5,3,6,4,9,9,6,0,21111110011112
1730 DATA 00,00,04,20,00,00,0,0,7,0,7,5,0,5,2,3,1,1,22220000111111
1740 DATA 81,00,80,80,00,01,2,3,4,2,5,5,5,0,9,9,7,1,12101121121121
1750 DATA 00,38,00,F0,00,00,7,0,7,5,1,4,1,1,3,3,7,2,11111221210101
1760 DATA FF,99,A5,A5,A5,FF,1,3,3,3,6,3,2,1,2,2,4,3,11111111112021
1770 DATA FF,81,81,81,81,FF,2,2,3,3,4,2,5,3,9,9,5,4,10202021120201
1780 DATA 55,AA,55,AA,55,AA,1,1,6,0,3,5,4,0,6,1,2,2,11111111222000
1790 DATA 00,00,02,04,00,00,0,0,1,1,2,2,7,5,6,2,6,5,22221111272222
1800 DATA 24,42,00,00,40,20,6,0,5,1,1,5,1,0,1,1,4,0,00000000110111
1810 DATA 04,08,06,60,56,00,6,0,1,5,6,5,0,0,9,9,7,5,11120111112011
1820 DATA 00,2C,5A,24,5A,34,2,2,2,4,5,2,7,0,4,4,5,4,22000222111111
1830 DATA 00,7E,00,FE,02,88,1,4,3,5,5,4,7,1,6,3,6,0,11111111012120
1840 DATA AA,2A,6A,2A,AA,00,1,0,3,0,5,0,7,0,2,2,7,5,01111011111110
1850 DATA 00,42,24,24,42,00,3,2,4,3,6,2,1,3,9,9,0,5,01120112210210
1860 DATA 00,18,24,24,18,00,0,0,3,3,7,5,4,2,5,2,6,2,22211000011112
1870 DATA 00,40,00,00,01,02,3,3,3,3,3,3,3,3,6,4,7,5,11111111111111
```

★ある眼科で。「この赤と緑の文字，どちらがはっきり見えますか？」「青です」「えっ？緑のことですね」(茨城県つくば市・長谷川俊昭16才)……【影：今年も最初から大ボケのネタではじまったOFであります。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



インクツボを外に押しだすパズルゲーム

LET OUT（レット アウト）

早瀬　茂規

内容

インクツボを全部外へだして，出口から脱出（だっしゅつ）する，パズルゲームです。

ルール

○自分（☒）とインクツボは，動きだすと，何かにぶつかるまで止まらない。
○ぶつかると，動いていたものは止まるが，ぶつけられたものが動きだす。
○ぶつけられたものが動きだすとき，最初に進むところにも，ものがある（二つつながっている）場合は動かない。
○自分とインクツボが並んでいる場合は，インクツボを押すことができる。
○出口は動かない。
○自分が出口にぶつかった場合，全部インクツボを外へだしていればクリア。そうでなければ，自分は出口の前で止まる。
○自分が外へでたらミス。

操作方法

✚ボタンで，方向指定。右下に方向が表示されるので，それでよければ，Ⓐまたは Ⓑボタンを押す。よくなければ，再度，方向を指定する。自殺ボタンはありませんが，わざと外へでればいいでしょう。全8面です。

プログラム入力上の注意

リスト中の10行の13，17，15，m0，m1，m3，m2，m4，h1は，

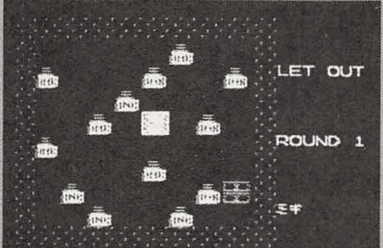
KEY 1，CHR＄（243）⏎

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。

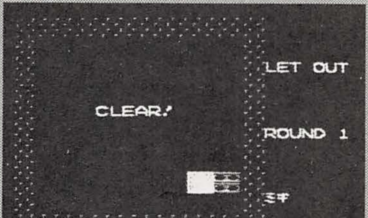
それぞれのキャラクター・コードは，順に243，247，245，248，

CHECKER FLAG

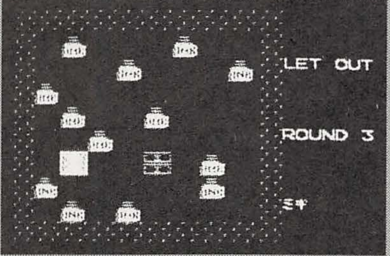
Dr.D：ファミリーベーシックではめずらしく，パズルゲームじゃないか。
編：そうですね。アイデアはよくあるパターンですけどね。
Dr.D：こういったゲームは面作りが一番大切なポイントじゃ。解けない面では困るし，ましてや簡単すぎても困るからな。
編：ところで，最近V3専用ゲームばかりで困ってます。V3を持っていないユーザーもいるんですよ。よろしくね。



◀《写真1》インクツボを外に押しだして出口へ向かうパズルゲームだ



▲《写真2》はい，このとおり。見事，脱出できましたよ



▶《写真3》これは3面。計8面まであるというからがんばってみて

★「ファミコン・プログラム大全集II」は発売されないのですか？（大阪府堺市・遠藤高志15才）……【影：発売してほしいという2万人の署名をとってきたら，考えてみよう。編：やっぱり26万人でしょ。】

249, 251, 250, 252, 209です。

プログラム実行上の注意

ボタンを押したら，すぐにはなすように。わけは，ずっとボタンを押していればわかりますが，インクツボを押したあと，すぐに自分が動いてしまうのです。とくに自分，インクツボ，外壁となっている場合に起こりやすく，この場合にはミスとなってしまうので，注意してください。

この処理は残りのメモリが少なくて，できませんでした。また，このプログラムを止める場合は，STOPキーを押してください。

参考

プログラム　ポシェット（徳間書店）掲載の，あるゲーム（名前を忘れた。）

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30								
2	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30								
3	F30	F30																	F30	F30								
4	F30	F30																	F30	F30								
5	F30	F30																	F30	F30	L	E	T		O	U	T	
6	F30	F30																	F30	F30								
7	F30	F30																	F30	F30								
8	F30	F30																	F30	F30								
9	F30	F30																	F30	F30								
10	F30	F30																	F30	F30								
11	F30	F30																	F30	F30	R	O	U	N	D			
12	F30	F30																	F30	F30								
13	F30	F30																	F30	F30								
14	F30	F30																	F30	F30								
15	F30	F30																	F30	F30								
16	F30	F30																	F30	F30								
17	F30	F30																	F30	F30								
18	F30	F30																	F30	F30								
19	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30								
20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30								

《第1図》ＬＥＴ　ＯＵＴのＢＧグラフィック

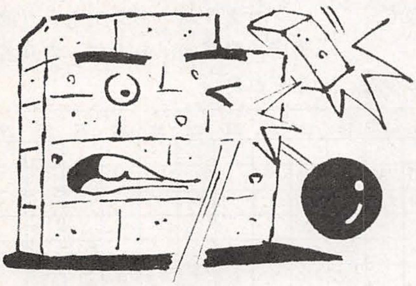
ＬＥＴ　ＯＵＴのプログラム・リスト

```
10 CGEN2:CGSET0:D1$="L3L7":D2$="L5m0":E1$="m1m3":E2$="m2m4":F$="h1h1":POKE&H4015
,15
20 R=R+1:R=R+(R=9)*8:ONR RESTORE1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1090
30 VIEW:LOCATE25,11:PRINTR:S=0:READA$:FORI=1TO8:P=1:O=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2))
:S=S+O:FORJ=1TO8:Q=O ANDP:IFQ=P LOCATE-J*2+18,I*2+1:PRINTE1$:LOCATE-J*2+18,I*2+2
:PRINTE2$
50 P=P*2:NEXT:NEXT:X=VAL(MID$(A$,19,1)):Y=VAL(MID$(A$,20,1)):S=S+X+Y:LOCATEX*2+2
,Y*2+3:PRINTF$:LOCATEX*2+2,Y*2+4:PRINTF$:X=VAL(MID$(A$,17,1)):Y=VAL(MID$(A$,18,1
)):S=S+X+Y:X=X*2+2:Y=Y*2+3:LOCATEX,Y:PRINTD1$:LOCATEX,Y+1:PRINTD2$
70 K=VAL(MID$(A$,21,2)):S=S+K:P=1:IFVAL("&H"+MID$(A$,23,3))<>S CLS:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｴﾗ
- IN";R*10+990:END
90 S=STICK(0):IFS<>0P=S+(S=4)+(S=8)*4
100 LOCATE20,17:PRINTMID$("ﾐｷﾞ ﾋﾀﾞﾘｼﾀ ｳｴ ",P*3-2,3):IFSTRIG(0)=0THEN90
110 AX=-(-P*2+3)*(P<3):AY=-(-P*2+7)*(P>2)
120 X=X+AX:Y=Y+AY:IFX=1ORX=17ORY=2ORY=18THEN160
130 Q=ASC(SCR$(X-(AX=1),Y-(AY=1))):IFQ>248THEN190
140 IFQ-32THEN170
150 LOCATEX-AX,Y-AY:PRINT"  ":LOCATEX-AX,Y-AY+1:PRINT"  ":LOCATEX,Y:PRINTD1$:LOC
ATEX,Y+1:PRINTD2$:GOTO120
160 POKE&H4000,127,149,50,2:PAUSE200:R=R-1:GOTO20
170 IFK=0THENLOCATE7,9:PRINT"CLEAR!":POKE&H4000,120,250,150,3:PAUSE300:GOTO20
180 X=X-AX:Y=Y-AY:POKE&H400C,136,155,254,8:GOTO90
190 S=0:X1=X:Y1=Y:X=X-AX:Y=Y-AY
200 X1=X1+AX:Y1=Y1+AY:POKE&H400C,136,155,254,8
210 X1=X1+AX:Y1=Y1+AY:IFX1=1ORX1=17ORY1=2ORY1=18LOCATEX1-AX,Y1-AY:PRINT"  ":LOCA
TEX1-AX,Y1-AY+1:PRINT"  ":K=K-1:GOTO90
220 Q=ASC(SCR$(X1-(AX=1),Y1-(AY=1))):IFQ>248IFASC(SCR$(X1+AX*2-(AX=1),Y1+AY*2-(A
Y=1)))<199IFS THEN200
230 IFQ>248ORQ-32THEN90
240 LOCATEX1-AX,Y1-AY:PRINT"  ":LOCATEX1-AX,Y1-AY+1:PRINT"  ":LOCATEX1,Y1:PRINTE
1$:LOCATEX1,Y1+1:PRINTE2$:S=1:GOTO210
1010 DATA04891022800842244376131CE
1020 DATA02800C29220400915715131 8D
1030 DATA44118048200282501545132 2D
1040 DATA2046C1080805902021171420 5
1050 DATA1420B108000C85222515151BC
1060 DATA04503802122 44C10603015138
1070 DATA2012614440110802330613 14B
1090 DATA04291940080 2A006462514155
```

★ＯＦコーナーはたくさんあって，読むのが大変だけどおもしろいからもっと増やしてください。（千葉県野田市・岡田公司12才）……【編：読むのも大変だろうが，答えるのも大変なんだぞ。まったく〜。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

痛快ブロックくずしゲームの登場



くずさんかい2

ミトッチ

ストーリー

謎の美しい星を発見したスペース・ファイターのパイロットは，無数のブロックに囲まれたが，みごと脱出した。

しかし，その直後にふたたびまわりをブロックで囲まれてしまった。しかも，操縦が思うようにきかない。

スペース・ファイター危うし!!

遊びかた

✚ボタンの左右でスペース・ファイターを操り(慣性があります)，ソルジャー・ボールを下に落とさないように打ち返して，壊れるブロックをすべて破壊すれば，ラウンド・クリアです。全部で12面あります。3面からは壊れないブロックも出現します。

ソルジャー・ボールを打ち返したとき，スペース・ファイターの中心から離れているほど，はね返る角度は大きくなります。

ソルジャー・ボールを下に3回落とすとゲーム・オーバーです。

プログラム

同じ変数を数か所で使いました

《第1表》変数表

変数	用途
X，Y	自機の座標
A，B	ボールの座標
C，D	ボール移動用
R	ラウンド
L	残機
K	慣性
V	永久パターン防止用
A＄，B＄	画面作り用
C＄	メッセージ用
D＄	音楽用

が，別の変数を使うと微妙にスピードがちがってくるので，やめました。

面データは，まちがわないようによく見て打ち込んでください。

CHECKER FLAG

影：なんだ，単なるブロックくずしじゃないの。へっちゃらへっちゃら。それ！　うおーっ。なんだこの音は。

編：ブロックの列によって壊れるときの音がちがってるんですね。

影：それから，面構成も過激だぞ。ドヒャーッ。1日中やってもあきそうもない。このー。

Dr.D：コンティニューがついているのは親切じゃな。せいぜいがんばっておくれ。

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	
1		L40																									L40	
2		L40																									L40	
3		L40																									L40	
4		L40																									L40	
5		L40																									L40	
6		L40																									L40	
7		L40																									L40	
8		L40																									L40	
9		L40																									L40	
10		L40																									L40	
11		L40																									L40	
12		L40																									L40	
13		L40																									L40	
14		L40																									L40	
15		L40																									L40	
16		L40																									L40	
17		L40																									L40	
18		L40																									L40	
19		L40																									L40	
20		L40																									L40	

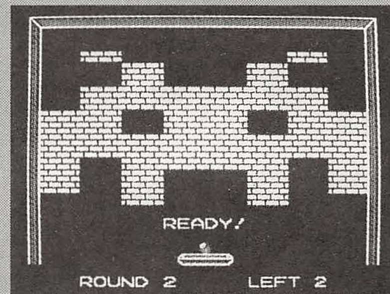
この中すべてM51

《第1図》くずさんかい2のBGグラフィック

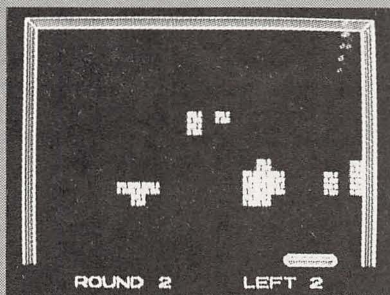
★イシュラルとダークストームって，他の機種には移植されませんか。おもしろそうなゲームなので，できたら移植してほしいです。(長野県埴科郡・中村克博16才)……【編：X1ユーザーがうらやましいってか。】



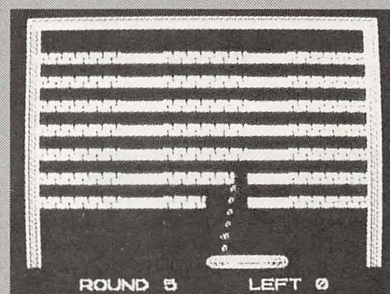
▲《写真1》コンティニューも付いた親切設計。存分にお楽しみを



▼《写真2》2面です。ゲームはブロックくずしですが，もう最高



▲《写真3》調子よくブロックが壊れていく。その音がまたこってる



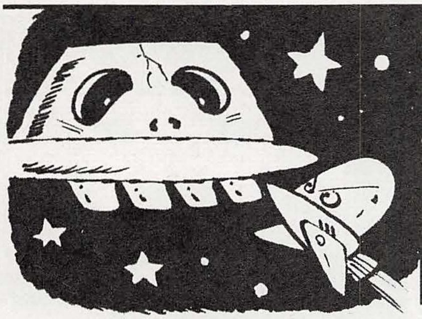
▼《写真4》3面からは壊れないブロックも出現。ちなみにこれは5面

くずさんかい2のプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGEN3:PALETS 0,15,22,48,22:PALETS 3,15,15,15,15:PALETB 0,15,48,2,33
20 R=1:FORA=0TO3:READI:FORB=0TO2:A$=A$+CHR$(I):NEXT:NEXT:DATA 253,195,246,32
30 'ooo TITLE ooo
40 L=2:CLS:SPRITE0:SPRITE1:POKE&H4015,15
50 LOCATE10,5:PRINT"クズサンカイ 2":LOCATE10,10:PRINT"START"
60 LOCATE10,12:PRINT"CONTINUE":LOCATE10,17:PRINT"BY ミトッチ"
70 A=STRIG(0):IFA=2 IFB=0 C=16-C:POKE&H4000,128,0,0,9
80 POKE&H200,103+C,207,0,80:B=A:IFA<>1 THEN70
90 IFC=0 R=1
100 'ooo MAKE ooo
110 SPRITE0:SPRITE1:VIEW:POKE&H2009,16
120 FORI=0TO7:POKE&H220+I*4,111,ASC(MID$("WAIT ...",I+1,1)),1,96+I*8:NEXT
130 PALETB 1,15,10,48+R,32+R:RESTORE580:IFR>1 FORI=1TO(R-1)*5:READB$:NEXT
140 FORA=0TO3:READB$:FORB=2TO17:C=VAL("&H"+MID$(B$,B-1,1))
150 FORD=0TO1:LOCATEA*6+D*3+2,B:PRINTMID$(A$,C/4*3+1,3)
160 C=(C MOD4)*4:NEXT:NEXT:NEXT:READZ
170 'ooo READY ooo
180 LOCATE5,22:PRINT"ROUND"R"      LEFT"L
190 X=124:Y=183:A=X:B=19:C=0:D=0:K=0:GOSUB530:POKE&H2009,24
200 C$=" READY! ":D$="R8":GOSUB550:POKE&H4015,15
210 'ooo MAIN ooo
220 ONSTICK(0)GOTO230,240:K=K-SGN(K):GOTO250
230 K=K-(K<5):GOTO250
240 K=K+(K>-5)
250 X=X+K:IFX<44 X=44
260 IFX>204 X=204
270 A=A+C:B=B+D:W=(A-12)/8:I=ASC(SCR$(W,B)):GOSUB530
280 IFB>18 IFABS(X-A)<19 C=(A-X)/4:D=-1:V=0:POKE&H4004,160,139,0,7:IFC=0 C=SGN(A
-X):C=C-(C=0)
290 IFA<33 OR A>215 C=SGN(120-A)*ABS(C):POKE&H4000,128,0,0,9
300 IFI=246 D=-D:POKE&H4000,128,0,0,9:V=V+1:IFV=100 C=C+SGN(C):V=0
310 IFI=195 GOTO380
320 IFB<21 GOTO220
330 'ooo MISS ooo
340 C$=" MISS!! ":D$="01Y1M1V4B1#AA#GG#FFE#D4":GOSUB550:L=L-1:IFL+1 GOTO180
350 'ooo GAME OVER ooo
360 C$="GAMEOVER":D$="02Y2M1V8C3DE5E3DDEEDDEEDDC5E3D9":GOSUB550:C=16:GOTO40
370 'ooo BLOCK ooo
380 POKE&H4008,60,0,B*8,8,64,0,141,8:I=ASC(SCR$(W,B-1)):D=-D
390 LOCATEW,B:PRINTCHR$(253+(I=195 OR I=246)*221)
400 IFASC(SCR$(W,B+1))=32LOCATEW,B+1:PRINTCHR$(253)
410 Z=Z-1:IFZ GOTO220
420 'ooo CLEAR ooo
430 C$=" CLEAR! ":D$="03Y1M1V8F5D3CFFDCFFDA8":GOSUB550:IFR<12 R=R+1:GOTO110
440 'ooo ENDING ooo
450 CLS:SPRITE0:SPRITE1:POKE&H4015,15:POKE&H400C,15,0,5,15
460 FORI=0TO30:POKE&H48,RND(32),RND(30):PRINTCHR$(205+I/16):NEXT
470 LOCATE20,2:PRINTCHR$(207):POKE&H4000,127,189,0,9
480 FORX=170TO0STEP-1:POKE&H200,81-X/4,237,0,X:NEXT:SPRITE0:PAUSE60
490 A=0:B=27:I=10:Y=175:FORX=12TO236STEP8:Y=Y+I:I=I-1:GOSUB520:SPRITE1:NEXT
500 SPRITE0:LOCATE6,11:PRINT"CONGRATULATIONS!"
510 PLAY"03Y2M1V9F5FFD3F5AA3#A5AG7G5A3G9":RUN
520 'ooo CHARACTER ooo
530 POKE&H200,Y,196,0,X-12,Y,197,0,X-4,Y,197,0,X+4,Y,198,0,X+12,B*8+23,207,0,A,1
87,198,3,X+16,B*8+27,207,3,A+4:RETURN
540 'ooo MESSAGE ooo
550 FORI=0TO7:POKE&H220+I*4,159,ASC(MID$(C$,I+1,1)),1,96+I*8:NEXT
560 PLAYD$:FORI=0TO7:POKE&H221+I*4,32:NEXT:RETURN
570 'ooo ROUND DATA ooo
580 DATA 055F55F55F000000,055F55F55F000000,055F55F55F000000,055F55F55F000000,144
590 DATA 0130115555744C00,004455D1555744C0,0011557455D1130,04C0445555D11300,186
600 DATA 0211123021112300,0A555AF0A555AF00,0A555AF0A555AF00,084448C084448C00,108
610 DATA 06F00006F00006F0,09D11119D11119F0,06744446744446F0,09F00009F00009F0,96
620 DATA 05F5F5F5F5F5F5F0,09F9F9F9F9F9F9F0,06F6F6F6F6F6F6F0,05F5F5F5F5F5F5F0,126
630 DATA 0AF5F6F5FAF5F6F0,0AF5FAF5FAF5FAF0,0AF5FAF5FAF5FAF0,09F5FAF5F9F5FAF0,84
640 DATA 0AF6F5F5F5F5F5F0,05F9FAF6F5F5F5F0,05F5F5F9FAF6F5F0,05F5F5F5F5F9FAF0,126
650 DATA 48C12348C12348C0,48C12348C12348C0,48C12348C12348C0,48C12348C12348C0,60
660 DATA 9F6F5F5F5F5F6F9F,5F5F9F6F6F9F5F5F,5F5F6F9F9F6F5F5F,6F9F5F5F5F5F9F6F,144
670 DATA 085555555E3000000,0008555555E30000,000008555555E300,00000008555555E3,144
680 DATA 06744844484446F0,04467846784674C0,0119D219D219D130,09D11211121119F0,132
690 DATA 027C1BC27C1BC27C,1BC27C1BC27C1BC0,4E38D34E38D34E30,08D34E38D34E38D3,60
```

★えっ!?バキュラは破壊できないって？ザッパー256発撃ちこんでもダメだって？今まで信じていたのに…。ボクの100円玉返して。（北海道函館市・神生直敏19才）……【影：♪ウ～ワサを信じちゃいけないよ，ハッ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



痛快シューティング・ゲーム

THE SPIPIT OF SATAN

（ザ スピリット オブ サタン）

安江　信吾

STORY

あなたはついにSATANを破壊した。しかし，SATANは四つに分裂し，あなたにおそいかかってきた！

遊びかた

自機は✚で動き，Ⓐ Ⓑボタンどちらでもいいので，タタキまくり，レーザー発射です。このゲームは一応“連射ゲーム”です。でも２連射しかできません。スピードの関係などで，こうなってしまいました。

敵はザコ３種，そしてボスが４種もいます。ザコはやはりザコ，弱いですよ。でもグレーの色をしたザコはちょっと強いと思います。ボスはなんと64×64ドットのキャラが，それぞれまったくちがうかたちで出現します。もちろん色もちがいますし，動きもちがいます。

このゲームにはエンディングというものがありません。最後のボスを倒すと２周目にいけます。何周でもしますが，もちろん敵も強くなっていきます。

プログラム

メモリはほんの少ししか残っていません。もし，OMエラーがでてしまったら，30行あたりのタイトル画面でもけずりましょう。

あと，メモリの関係でリストが１，２とわかれていますので，**リスト１，２**の順にSAVEしておいて，まず**リスト１**をLOADしてRUNすると，メッセージがでるので**リスト２**をLOADしてRUNで，ゲームが楽しめます。

ボス！

- ○ **１面**：左右に動き３方向にタマをだす
- ○ **２面**：ランダムに動き８方向にタマをだす
- ○ **３面**：X座標を自機に合わせてきて，合うと自機につっこんでくる。タマは３方向にだしてくる。
- ○ **４面**：？？。

プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけの部分（黒いところ）は，キャラクタ・コード表Bの各キャラが入ります。

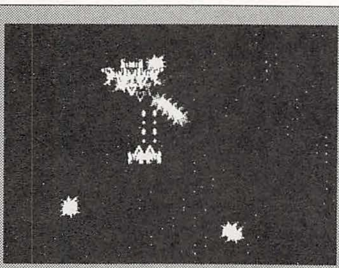
KEY１，CHR＄(213)⏎

というようにファンクション・キーに定義し，入力してください。各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

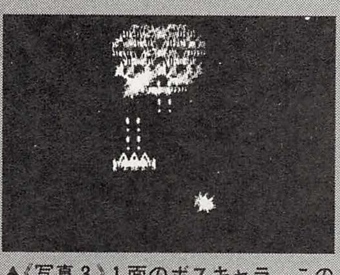
h５	……213	h４	……212
©	………180	×	………181
÷	………182	ファ	……183
k７	……239	k５	……237
l０	……240	k２	……234
l１	……241	k４	……236
k３	……235	k６	……238
l２	……242	m6	……254



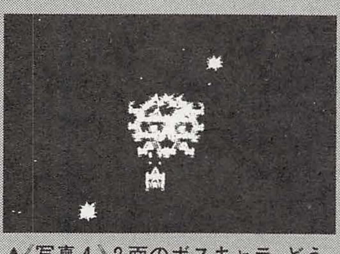
▲《写真１》タイトル画面。痛快シューティング・ゲームだ



▲《写真２》ザコキャラなんてこのとおり。ビシバシやっつける



▲《写真３》１面のボスキャラ。このへんはまだまだなんのその



▲《写真４》２面のボスキャラ。どう，いかにも強そうでしょ

★無口な人と話すには，こちらから質問するといいそうだ。「影さんは，驚異のスーパー二枚目？」というように。
(秋田県雄勝郡・剣士魔道師レイスト16才)……【影：無口なワタシは，ハイとしか答えようがない。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1:CLS:FORI=0TO99:POKE&H48,RND(31),RND(30):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:FO
RI=0TO6STEP2:FORO=16TO22STEP2:COLORI,0,1:NEXT:NEXT:SCREEN0:CLS:LOCATE5,10:PRINT"
ﾘｽﾄ 2 ｦ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
20 PALETS&H0,15,32,33,17
30 PALETS&H1,15,32,37,21
40 PALETS&H2,15,32,41,25
50 PALETS&H3,15,32,16,45
60 PALETB&H2,15,32,41,25
70 PALETB&H3,15,32,16,45
```

《リスト2》THE SPIRIT OF SATANのメイン・プログラム・リスト

```
10 SPRITEON:POKE&H4015,15:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾎﾟﾍﾟ":FORI=1TO2:DEFSPRITEI
,(1,1,0,0,0)="h5h5h4h4":NEXT:DEFSPRITE7,(0,1,0,0,0)="©X÷ﾌｧ"
20 W=1R=0E=238M=0J=3
30 VIEW:LOCATE8,5:PRINT"THE SPIRIT OF":LOCATE7,6:PRINT"K7K5K5 K7L0K7K2L0K7L0 K7L
0K7":LOCATE7,7:PRINT"L1K5L0 K4K3 K6 K4K3 K6K6L1L0":LOCATE6,8:PRINT"L1K5K5K1K5L2L
1K5K1K5L2L1K5L2L1K5L2
40 LOCATE6,10:PRINT"PUSH START BUTTON!":LOCATE8,14:PRINT"SCORE "SC"00":LOCATE8,1
7:PRINT"HIGH  "HI"00":LOCATE8,21:PRINT"© 1988 SHINGO":SPRITE0,120,174:SPRITE1,12
0,32
50 IFSTRIG(0)<>1PALETB&H0,15,41+RND(4),RND(55),32+RND(6):GOTO50
60 SPRITE0:SPRITE1:GOSUB340:GOSUB730:SC=0PAUSE100
70 R=R+1B=0ONR RESTORE770,780,790,800:READC$
80 B=B+1PT=VAL(MID$(C$,B,1)):ONPT GOTO170,200,230,560,600,680,270
90 'm6
100 D=STICK(0)X=X+((D AND2)*4)*(X>24)-(D AND1)*(X<216)*8Y=Y+(D AND8)*(Y>32)-((D
AND4)*2)*(Y<200)IFU=0IFSTRIG(0)>3IFA1=0U=1A1=1T1=Y:Z1=X:GOSUB350
110 IFU=0IFSTRIG(0)>3IFA2=0U=1A2=1T2=Y:Z2=X:GOSUB350
120 IFU=1IFSTRIG(0)<4U=0
130 IFA1=1T1=T1-16SPRITE1,Z1,T1:IFT1<16A1=0T1=300SPRITE1
140 IFA2=1T2=T2-16SPRITE2,Z2,T2:IFT2<16A2=0T2=300SPRITE2
150 SPRITE0,X,Y:IFPT<5E=E-7POKE&H2005,X:POKE&H2005,E:IFE=0E=238
160 RETURN
170 'm6
180 V=R:G=1F=4L=R*W*2:K$="ﾍﾟﾎﾟｿﾞTﾍﾟﾎﾟUﾀﾞ":SPRITE5:GOSUB430
190 Y1=Y1+R*4X1=X1+SGN(RND(200)+16-X1)*8:SPRITE3,X1-8,Y1:SPRITE4,X1+8,Y1:GOTO450
200 'm6
210 V=R*2G=0F=5L=R*W:K$="ﾛｳTUﾎﾟﾁﾞﾋﾟﾍﾟﾂﾞﾍﾟﾎﾟﾌﾟ":GOSUB430:Y1=R*-4
220 Y1=Y1+R*12:SPRITE3,X1,Y1+8:SPRITE4,X1-8,Y1-8:SPRITE5,X1+8,Y1-8:GOTO450
230 'm6
240 M=1V=R*5G=3F=6L=R*W*16K$="ﾜﾛﾋﾟﾌﾟｿﾞﾎﾟﾙﾋﾟﾍﾟﾀﾞﾌﾟﾚﾎﾟﾍﾟﾂﾞﾁﾞ":GOSUB430
250 Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*(R*2)X1=X1+SGN(X-X1)*(R*2)SPRITE3,X1,Y1+8:SPRITE4,X1-16,Y1:S
PRITE5,X1+16,Y1:SPRITE6,X1,Y1-8:GOTO450
260 'm6
270 FORI=1TO20:FORO=0TO7:DEFMOVE(O)=SPRITE(10,0,1,2,0,RND(4)):POSITIONO,X1-32+RN
D(64),Y1-32+RND(64):MOVEO:GOSUB90:GOSUB390:PAUSE2:NEXT:NEXT:GOSUB300:GOSUB730:W=
W+1R=0GOTO70
280 IFABS(X-X1)<24ANDABS(Y-Y1)<16THEN850
290 GOTO65535
300 'm6
310 FORI=1TO7:SPRITEI:NEXT:N=15FORY=Y TO0STEP-4:GOSUB150:GOSUB380:H=RND(8)DEFMOV
E(H)=SPRITE(10,5,1,16,0,RND(4)):POSITIONH,X,Y:MOVEH:PAUSE3:N=N-1IFN=-1N=0
320 NEXT:RETURN
330 'm6
340 POKE&H400C,15,8,12,8:RETURN
350 POKE&H4000,8,131,255,200:RETURN
360 POKE&H4004,1,2,50,8:RETURN
370 POKE&H4001,153,128,1:RETURN
380 POKE&H400C,15,10,N,8:RETURN
390 POKE&H400C,15,8,RND(5)+11,8:RETURN
400 POKE&H4000,143,159,120,8:RETURN
410 POKE&H400C,34,1,15,8:RETURN
420 POKE&H4000,143,180,230,8:RETURN
430 'm6
440 FORI=3TOF:DEFSPRITEI,(G,1,0,0,1)=MID$(K$,(I-3)*4+1,4):NEXT:Y1=8X1=RND(194)+1
6RETURN
450 'm6
460 FORI=0TO(R-1)*2+1:H=RND(3)+4IFM=1H=RND(7)+1
470 IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(10,H,RND(3)+1,255,0,1):POSITIONI,X1,Y1:MOVEI:GO
SUB370
480 GOSUB90:IFABS(Z1-X1)<24ANDABS(T1-Y1)<24L=L-1T1=300A1=0SPRITE1:GOSUB360
490 IFABS(Z2-X1)<24ANDABS(T2-Y1)<24L=L-1T2=300A2=0SPRITE2:GOSUB360
500 SPRITE7:IFL<1GOSUB340:SPRITE7,X1,Y1:H=0M=0I=9SC=SC+V:NEXT:GOTO80
510 IFY1>216I=9NEXT:GOTO80
520 IFABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16ORABS(X-XPOS(I))<16ANDABS(Y-YPOS(I))<16I=9NEXT:
GOTO850
530 IFPT=5IFABS(X-X1)<32ANDABS(Y-(Y1+8))<32I=9NEXT:GOTO850
540 IFXPOS(I)>224ORXPOS(I)<16ORYPOS(I)>200ORYPOS(I)<8CANI
550 NEXT:ONPT GOTO190,220,250,65535,610
560 'm6
570 GOSUB300:GOSUB730:FORO=1TO5:CLS:GOSUB400:FORI=10TO16:LOCATEI,10:PRINTMID$("D
ANGER!",I-9,1):NEXT:PAUSE80:NEXT:PAUSE100:FOR"=0TO1:PALETB I,15,15,15,15:NEXT:SC
REEN1:CGEN0:ONR RESTORE810,820,830,840:IFR=2ORR=4M=1
580 FORI=1STO22:READK$:LOCATE0,I:PRINTK$:NEXT:SCREEN0:GOSUB750:X1=113Y1=32X2=41Y
2=201L=R*W*32:V=R*10READW1,W2,W3:PALETB&H1,15,W1,W2,W3
590  FORO=&H30TO&H60STEP4:POKE&H200+O,RND(232),232,RND(4),RND(232):NEXT:GOTO80
600 GOSUB410:IFR=2X2=RND(144)+48Y2=RND(160)+16
610 GOSUB90:IFR=1ORR=4X1=X1+SGN(X2-X1)*8IFX1=X2 SWAPX2,Y2
620 IFR=2X1=X1+SGN(X2-X1)*8Y1=Y1+SGN(Y2-Y1)*8IFABS(X1-X2)<8ANDABS(Y1-Y2)<8X2=RND
(144)+48Y2=RND(160)+16
630 IFR=4Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*8IFY1>184Y1=Y1-8
640 IFR=3IFX2>1X1=X1+SGN(X-X1)*8IFX1<41X1=X1+8
650 IFR=3IFX2>1IFABS(X-X1)<16X2=1Y2=32
660 IFX2=1Y1=Y1+Y2:Y2=Y2-4IFY2=-36X2=2
670 GOSUB710:GOTO450
680 'm6
690 GOSUB420:FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,24,0,1):POSITIONI,X1,Y1:MOVEI:
GOSUB390:NEXTPAUSE150
700 GOSUB300:GOSUB730:GOTO70
710 'm6
720 POKE&H2005,296-X1:POKE&H2005,184-Y1:RETURN
730 'm6
740 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:VIEW:PALETB&H1,15,15,15,15:CGEN2:PALETB&H0,15,32
,33,17
750 X=112Y=200U=0A1=0A2=0T1=300T2=300RETURN
760 'm6
770 DATA "2222222222222222456
780 DATA "222221111121212456
790 DATA "2121211111212123456
800 DATA "1112221212121111122222233457
810 DATA "K7ﾋﾟﾌｧ©X÷ﾌﾟK7","©ﾍﾟﾋﾟﾌｧ÷ﾌﾟﾎﾟX","ﾌｧｽﾍﾟﾌﾟﾋﾟﾎﾟｽ÷","ﾍﾟﾌﾟﾋﾟﾌｧ÷ﾌﾟﾋﾟﾎﾟ","©ﾎﾟﾍ
ﾟX©ﾎﾟﾍﾟX","÷X©ﾌｧ÷X©ﾌｧ","K7÷ﾌｧK7K7÷ﾌｧK7","K7K7ﾍﾟ÷ﾌｧﾎﾟK7K7",37,21,5
820 DATA "K7K7©©XXK7K7","L©ﾌｧﾌｧ÷÷XL","ﾍﾟﾜｿﾞﾌﾟﾋﾟﾀﾞﾛﾎﾟ","ﾋﾟﾎﾟﾎﾟﾍﾟﾎﾟﾍﾟﾍﾟﾌﾟ","ﾍﾟﾌﾟｽﾋ
ﾟﾌﾟｽﾋﾟﾎﾟ","ﾙﾎﾟﾍﾟﾂﾞﾁﾞﾎﾟﾍﾟﾚ","K7ﾋﾟﾜﾌﾟﾋﾟﾛﾌﾟK7","K7ﾎﾟK7ﾍﾟﾎﾟK7ﾍﾟK7",33,17,1
830 DATA "ﾋﾟ©XK7K7©Xﾌﾟ","ﾁﾞﾎﾟﾌﾟ©Xﾋﾟﾍﾟﾂﾞ","©ﾌﾟｽﾍﾟﾎﾟｽﾋﾟX"," ﾍﾟﾌﾟ©Xﾋﾟﾎﾟﾌｧ","K7ﾋﾟﾌｧK
7K7÷ﾌﾟK7","ﾋﾟﾎﾟK7©XK7ﾍﾟﾌﾟ","÷ﾌﾟﾋﾟﾌｧ÷ﾌﾟﾋﾟﾌｧ","K7÷ﾌｧK7K7÷ﾌｧK7",55,41,25
840 DATA "©©©©XXXX","©ﾍﾟﾌﾟ©XﾋﾟﾎﾟX","ﾋﾟ©Xﾌﾟﾋﾟ©Xﾌﾟ","ﾍﾟ÷ﾌｧﾎﾟﾍﾟ÷ﾌｧﾎﾟ","ﾍﾟﾎﾟK7ﾋﾟﾌﾟK7
ﾍﾟﾎﾟ","K7ﾌｧﾋﾟﾎﾟﾍﾟﾌﾟ÷K7","K7ﾌﾟK7÷ﾌｧK7ﾋﾟK7","K7K7ﾍﾟﾍﾟﾎﾟﾎﾟK7K7",32,16,45
850 'm6
860 FORI=0TO7:CUTI:NEXT:X2=0Y2=7FORI=1TO50:SPRITEX2,X,Y:SPRITEY2:SWAPX2,Y2:GOSUB
390:PAUSERND(5)NEXT:GOSUB730:VIEW:J=J-1IFJ>0B=0M=0GOTO80
870 IFHI<SC HI=SC
880 GOTO20
```

★お金がなくてＭＳＸ２＋に買いかえできないＭＳＸ/2のユーザー諸君。影さんにパソコンの壊しかたを習いこの世からＭＳＸ２＋をなくそうではないか。(北海道北見市・飯田康弘16才)……【影：ドヒャー。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



超難解アクション・パズル・ゲーム

CONECT CODE
(コネクト コード)

川村　秀憲

How to play

このゲームは各面に１個ずつある電池と電球をコードパネルを使ってつなぐパズルゲームです。しかし，各面にいろんなくふうがあって一筋縄(ひとすじなわ)ではいきません。

キャラクターの説明は**第１図**を見てください。

パネルの移動について

パネルは押すと何かにぶつかるまで止まりませんがパネルにぶつかるとぶつけられたパネルが動きだします。また反射板を利用して反射することもできます。これを利用してつながっているパネルの端(はし)を押すと反対側を動かすこともできます(**第２図**)。

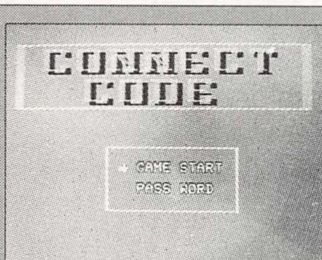
電球と電池をつないだらリターン・キーを押してください。ギブアップもリターン・キーです。これらの特徴をいかして全７面がんばってください。

PASS WORDについて

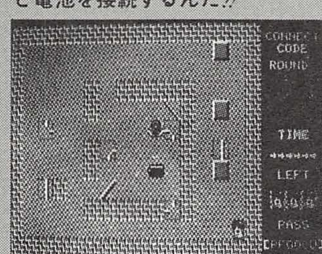
画面の右側にパスワードが表示されますのでタイトルのときPASSを選んで入力してください。その面からはじめられます。また，ゲーム・オーバーのときスペース・キーを押すとその面からはじまります。

PROGRAMについて

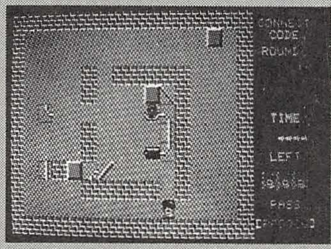
このプログラムはベーマガ'88年９月号のTPM, CO SOFTさんの配列名を直接書き変える方法を利用しています。ですから10～30行はスペースなどもすべてリストどおりに入力してください。また，パネルのキャラクター・データはくふうして作っています。興味(きょうみ)のある人は解析してみてください。



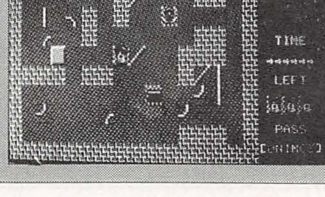
▲《写真１》タイトル画面。パスワードでコンティニューもできる



▼《写真２》ゲーム・スタート!!電球と電池を接続するんだ!!



▲《写真３》あと少しだが，すでにはまってしまったようだ

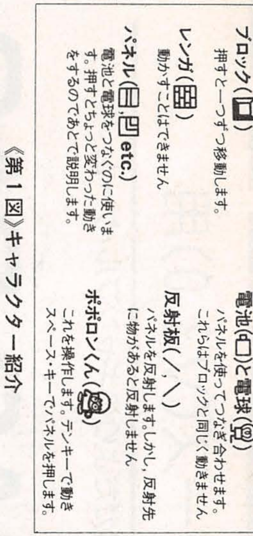


▼《写真４》これは３面。あちこちにパネルがちらばっているゾ

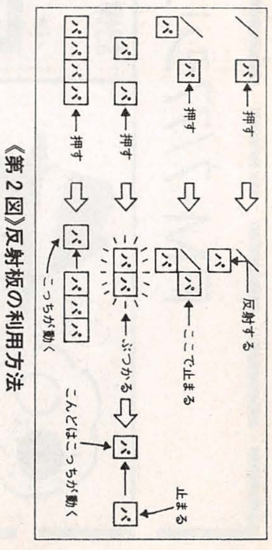
CONNECT CODEのプログラム・リスト

```
10 GOTO560
20 POKE U.N+65:GET@A(0.0)-(31.15).I%.G:RETURN
30 POKE V.N+65:PUT@A(XX*32.YY*16)-(XX*32+31.YY*16+15).K%.PSET:RETURN
40 FORXX=-1TO1:FORYY=-1TO1:SYMBOL(PX+XX*2.PY+YY).A$.2.1.C:NEXTYY.XX
50 SYMBOL(PX.PY).A$.2.1.7:RETURN
60 '|||||■■■■■ MAIN ■■■■■|||||
70 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13)THEN 290
80 IF I$=" "AND MP(X+VX.Y+VY)>2 AND MP(X+VX.Y+VY)<9 THEN GOSUB170
90 I=VAL(I$):IF I/2<>I*2 OR I=0 OR I*2>4 THEN 70
100 VX=(I$="4")-(I$="6"):VY=(I$="8")-(I$="2"):IF MP(X+VX.Y+VY)>0 THEN 130
110 PLAY"O6CEG":XX=X:YY=Y:N=0:GOSUB30:X=X+VX:Y=Y+VY:XX=X:YY=Y:N=13
120 GOSUB30:GOTO70
130 IF MP(X+VX.Y+VY)<>2 THEN PLAY"O3GEC":GOTO60
140 IF MP(X+VX*2.Y+VY*2)<>0 THEN PLAY"O3GEC":GOTO60
150 XX=X:YY=Y:N=0:GOSUB30:N=2:XX=X+VX*2:YY=Y+VY*2:MP(XX.YY)=2:GOSUB30
160 X=X+VX:Y=Y+VY:MP(X.Y)=0:XX=X:YY=Y:N=13:GOSUB30:PLAY"O4CGB":GOTO60
170 '|||||■■■■■ ﾊﾟｽﾞﾙ MOVE ■■■■■|||||
```


★ベーマガを買うときいつも思うのは，こんなに厚くて内容の濃い本が380円で買えるとは！ということです。これからもよろしくお願いします。(静岡県袋井市・岩辺　譲17才)……【つぐ美：こちらこそよろしくネ！】



《第１図》キャラクター紹介

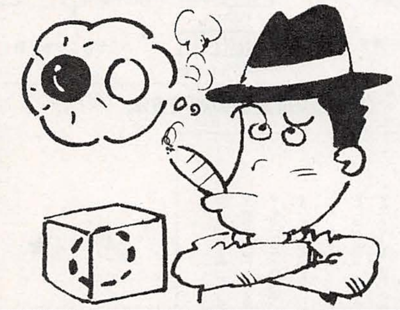


《第２図》反射板の利用方法

```
180 MX=X+VX:MY=Y+VY:VVX=VX:VVY=VY
190 MP=MP(MX+VVX,MY+VVY)
200 IF MP=1 OR MP=2 OR MP>10 OR (MX+VVX=X AND MY+VVY=Y) THEN RETURN
210 IF MP>0THEN230ELSE SWAP MP(MX,MY),MP(MX+VVX,MY+VVY):XX=MX:YY=MY:N=0:GOSUB30
220 MX=MX+VVX:MY=MY+VVY:XX=MX:YY=MY:N=MP(XX,YY):GOSUB30:PLAY"O6GBA":GOTO190
230 IF MP>2 AND MP<9 THEN MX=MX+VVX:MY=MY+VVY:PLAY"O6BAC":GOTO190
240 HX=MX+VVX:HY=MY+VVY:VVVX=VVX:VVX=(-(VVY=1)+(VVY=-1))*(1+(MP(HX,HY)=10)*2)
250 VVY=(-(VVVX=1)+(VVVX=-1))*(1+(MP(HX,HY)=10)*2)
260 IF MP(HX+VVX,HY+VVY)>0 THEN RETURN
270 XX=MX:YY=MY:N=0:GOSUB30:SWAP MP(MX,MY),MP(HX+VVX,HY+VVY):MX=HX+VVX
280 MY=HY+VVY:N=MP(MX,MY):XX=MX:YY=MY:GOSUB30:GOTO 190
290 '||||||||||||||||| CLEAR? AND CLEAR |||||||||||||||||
300 PLAY"M500L32BAGFEDC":PAINT(DX*32-1,DY*16+8),6,1,2,5,0,3
310 PAINT(DX*32+32,DY*16+8),6,1,2,5,0,3:PSET(EX*32-1,EY*16+8,6,XOR)
320 PSET(EX*32+32,EY*16+8,6,XOR)
330 IF POINT(EX*32-1,EY*16+8)OR POINT(EX*32+32,EY*16+8)THEN 460
340 PAINT(EX*32+12,EY*16+7),6,2,7:PAINT(EX*32+16,EY*16+7),6,2,7
350 INTERVAL OFF:PLAY"T110S13M200L16O5B-O6CD-O5D-A-B-O6CO5D-G-A-B-E-A-G-FE-D-8"
360 FORA=0TO2:LINE(160+A,76)-(336+A,90),PSET,7,B:NEXT
370 LINE(163,77)-(335,89),PSET,0,BF:PX=176:PY=80:A$="C L E A R":C=4:GOSUB40
380 FORA=0TO6000:NEXT:R=R+1:IF R<8 THEN 950
390 '||||||||||||||||| CONGRATULATION |||||||||||||||||
400 FORA=0TO2:LINE(96+A,96)-(400+A,110),PSET,7,B:NEXT
410 LINE(99,97)-(399,109),PSET,0,BF:PX=112:PY=100:A$="CONGRATULATION !!":C=2
420 GOSUB40:A$="T150S0M2000L8O5C16C16CCCCCDEFFFFFAGFGGGGGO6DCO5B-O5AAAAA"
430 FORA=1TO5:PLAYA$+"B-O6C8R"+A$+"B-AGF":NEXT:GOTO750
440 '||||||||||||||||| TIME |||||||||||||||||
450 T=T-1:BEEP:PUT@(608-T*16,104)-(623-T*16,111),P%,PSET,2:IF T>0 THEN RETURN
460 '||||||||||||||||| OUT |||||||||||||||||
470 INTERVAL OFF:FORA=0TO2:LINE(192+A,76)-(304+A,90),PSET,7,B:NEXT
480 LINE(195,77)-(303,89),PSET,0,BF:PX=208:PY=80:A$="O U T":C=2:GOSUB40
490 PLAY"M20000O6L4BAGFEDCR2C2":FORA=0TO4000:NEXT
500 IF L>0 THEN L=L-1:PUT@A(528+L*32,136)-(559+L*32,151),A%,PSET:GOTO950
510 '||||||||||||||||| GAME OVER |||||||||||||||||
520 FORA=0TO2:LINE(160+A,96)-(336+A,110),PSET,7,B:NEXT
530 LINE(163,97)-(335,109),PSET,0,BF:PX=176:PY=100:A$="GAME OVER":C=1:GOSUB40
540 FORA=0TO1000:NEXT:PLAY"S0T22SO5L8G,A16B,F16ERDRC","V9T22SL8O4R4R4ERDRC"
550 FORA=0TO3000:IF INKEY$=" "THEN 890 ELSE NEXT:GOTO750
560 '||||||||||||||||| SYOKI |||||||||||||||||
570 CLEAR500:DEFINTA-Z:DEFFNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*65536!
580 DEFFNB(X)=VAL("&H"+MID$(MP$,X,1)):DIM A%(96),B%(96),C%(96)
590 DIM D%(96),E%(96),F%(96),G%(96),H%(96),I%(96),J%(96),K%(96),L%(96)
600 DIM M%(96),N%(96),O%(8),P%(8),P$(20),BIN$(15),A$(10),MP(15,11)
610 I=PEEK(51)*256+PEEK(52):U=I+48:V=I+112:FORA=1TO20:FORB=1TO6
620 P$(A)=P$(A)+CHR$(65+INT(RND*26)):NEXT B,A:FORA=0TO15:READ BIN$(A):NEXT
630 FOR A=0 TO  8:READ A$:O%(A)=FNA:NEXT:FOR A=0 TO  8:READ A$:P%(A)=FNA:NEXT
640 FOR A=0 TO 29:READ A$:B%(A)=FNA:NEXT:FOR A=0 TO 32:READ A$:C%(A)=FNA:NEXT
650 FOR A=0 TO 96:READ A$:N%(A)=FNA:NEXT:FOR A=0 TO 96:READ A$:L%(A)=FNA:NEXT
660 FOR A=0 TO 96:READ A$:M%(A)=FNA:NEXT
670 WIDTH40,25:SYMBOL(0,0),CHR$(254),4,2,4:LINE(0,0)-(31,15),XOR,5,BF:N=0
680 GOSUB20:FORX=0TO1:FORY=0TO1:PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),B%,PSET
690 NEXT Y,X:N=1:GOSUB20:CLS:PUT@(0,0)-(31,15),C%,PSET,7:N=2:GOSUB20
700 FORA=0TO1:N=0:GOSUB30:A$=CHR$(239-A):SYMBOL(0,2),A$,4,2,0
710 SYMBOL(0,0),A$,4,2,7:N=9+A:GOSUB20:NEXT
720 FORA=3TO8:N=0:GOSUB30:FORB=0TO1:LINE(B,0)-(30+B,15),PSET,1,B:NEXT
730 A$=MID$("|─╲╱",A-2,1):SYMBOL(3,0),A$,4,2,0:SYMBOL(0,1),A$,4,2,0
740 SYMBOL(0,0),A$,4,2,7:SYMBOL(1,0),A$,4,2,7:N=A:GOSUB20:NEXT
750 '||||||||||||||||| TITLE |||||||||||||||||
760 COLOR7,1:CLS:RESTORE1390:FORA=0TO250:PSET(RND*639,RND*199,RND*8):NEXT
770 FORA=0TO5:LINE(40+A*3,20)-(580+A*3,70),PSET,7,B:READ A$:FORB=0TO1
780 FORC=0TO3:SYMBOL(98+C*3-B*10,23+A*8-B*3),A$,2,1,-(B=1)*3:NEXT C,B,A
790 FORA=0TO3:LINE(216+A,100)-(456+A,148),PSET,7,B:NEXT:FORA=0TO1:READ A$
800 PX=272:PY=112+A*16:C=2:GOSUB40:NEXT:C=1:GOTO830
810 I$=INPUT$(1):IF I$=" "THEN COLOR,0:R=1:CLS:ON C GOTO890,840
820 LINE(240,112+(C-1)*16)-(255,119+(C-1)*16),PSET,1,BF:C=2+(C=2)
830 PUT@(240,112+(C-1)*16)-(255,119+(C-1)*16),P%,PSET,7:GOTO810
840 FORA=0TO2:LINE(168+A,152)-(439+A,168),PSET,7,B:NEXT
850 LINE(171,153)-(438,167),PSET,0,BF:PX=176:PY=156:C=3:A$="PASS WORD:"
860 GOSUB40:PX=336:C=4:P$="":FORA=1TO6:A$=" ":WHILE ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>90
870 A$=INPUT$(1):WEND:P$=P$+A$:GOSUB40:PX=PX+16:PLAY"S0T25S06C16":NEXT
880 FORR=1TO7:IF P$=P$(R)THEN 890 ELSE NEXT:BEEP:FORA=1TO500:NEXT:GOTO840
890 '||||||||||||||||| SCREEN AND START |||||||||||||||||
900 CLS:N=1:FORXX=0TO15:YY=0:GOSUB30:YY=11:GOSUB30:MP(XX,0)=1:MP(XX,11)=1:NEXT
910 FORYY=0TO11:XX=0:GOSUB30:XX=15:GOSUB30:MP(0,YY)=1:MP(15,YY)=1:NEXT
920 PX=520:PY=8:A$="CONNECT":C=2:GOSUB40:PX=544:PY=18:A$="CODE":C=1:GOSUB40
930 RESTORE 1430:PX=512:FORA=0TO4:READ PY,A$,C:GOSUB40:NEXT
940 FORXX=528TO592 STEP32:PUT@A(XX,136)-(XX+31,151),N%,PSET:NEXT:L=3
950 '||||||||||||||||| MAKE MAZE AND WRITE |||||||||||||||||
960 RESTORE1450:FORA=1TOR:FORB=0TO10:READ A$(B):NEXT B,A:MP$="":FORA=1TO35
970 MP$=MP$+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$(0),A,1))):NEXT:MP=1:FORYY=1TO10
980 FORXX=1TO14:MP(XX,YY)=VAL(MID$(MP$,MP,1)):N=MP(XX,YY):GOSUB30:MP=MP+1
990 NEXT XX,YY:MP$=A$(1):EX=FNB(1):EY=FNB(2):DX=FNB(3):DY=FNB(4):X=FNB(5)
1000 Y=FNB(6):XX=EX:YY=EY:N=12:GOSUB30:XX=DX:YY=DY:N=11:GOSUB30:XX=X:YY=Y:N=13
1010 GOSUB30:MP(DX,DY)=11:MP(EX,EY)=12:FORN=2TO10:MP$=A$(N):IF MP$=""THEN 1030
1020 FORA=1TO LEN(MP$) STEP2:XX=FNB(A):YY=FNB(A+1):MP(XX,YY)=N:GOSUB30:NEXT
1030 NEXT:FORA=0TO5:PUT@(528+A*16,104)-(543+A*16,111),P%,PSET,7:NEXT
1040 LOCATE33,22:PRINT P$(R):MP=R:FORYY=0TO4:FORXX=0TO4
1050 PUT@(592-XX*16,48+YY*8)-(607-XX*16,55+YY*8),O%,PSET,YY+1:MP=MP-1
1060 IF MP>0THEN NEXT XX,YY
1070 PLAY"O5S0M3000T25SL4CRCEGR2G8G8AGFEG2D2DRDFAR2A8A8BAGA8B8O6CO5GCM500L64"
1080 FORA=0TO5000:NEXT:T=6:ONINTERVAL GOSUB440:INTERVAL100:INTERVAL ON:GOTO60
1090 '||||||||||||||||| DATA |||||||||||||||||
1100 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101
1110 DATA 1110,1111
1120 DATA 0180,0180,03C0,7FFE,0FF0,0FF0,1E78,300C,0000,0000,0040,0070,7FFC,7FFF
1130 DATA 7FFC,0070,0040,0000,3555,3AAA,3555,3FFF,54D5,A8EA,54D5,FCFF,3FFF,3FFF
1140 DATA 3FFF,3FFF,FCFF,FCFF,FCFF,FCFF,3000,3000,3000,3FFF,00C0,00C0,00C0,FCFF
1150 DATA 0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFC,FAAA,FFFF,FFFF,FFFF,FFFC,F555,5550,FAAA,AAA0
1160 DATA F555,5550,FAAA,AAA0,F555,5550,FAAA,AAA0,F555,5550,FAAA,AAA0,F555,5550
1170 DATA FAAA,AAA0,F555,5550,FAAA,AAA0,F000,0000,C000,0000,0000
1180 DATA FF00,003F,FC00,140F,F800,0687,F000,0023,F000,0003,F002,0003,F805,0007
1190 DATA FC1E,F82F,FE59,1D4F,FF38,9A9F,FF1F,7D3F,FF7F,FFBF,FEFF,FFDF,FC1F,FE0F
1200 DATA FC00,0007,FC00,001F,001F,FE00,00FF,FFC0,035F,FFF0,06FF,FFF8,05BF,FFF8
1210 DATA 06FF,FFF8,035F,FFF0,00FF,FFE0,00F9,9FE0,0079,9FC0,003F,FF00,0000,0780
1220 DATA 0000,5540,01C0,2AE0,0180,0060,003F,7F00,F000,0030,F000,1400,0800,0687
1230 DATA 0000,0023,F002,0000,F005,0000,080A,8007,0C1F,7847,F0B8,9AA8,F059,1D58
1240 DATA 0F3E,FA07,0F55,5F87,F0AA,FFD8,F1D5,FEE8,0D9F,7E67,0C00,0007,0000
1250 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,E000,0000,E7FF,FFFC,E2AA,AAA8
1260 DATA 0000,0000,3800,0000,3800,0000,0000,0000,E000,0000,E000,0000,E000,0000
1270 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1280 DATA 07FF,FFFC,07FF,FFFC,07FF,FFFC,3FFF,FFFC,3FFF,FFFC,07FF,FFFC,06AA,AAA8
1290 DATA 0555,5554,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,0F0F,0F0F
1300 DATA 0F0F,0F0F,E000,0000,E7FF,FFFC,02AA,AAA8,0000,0000,3800,0000,3800,0000
1310 DATA 0000,0000,0000,0000,E000,0000,E000,0000,0F0F,0F0F,0F0F,0F0F,0000
1320 DATA FFF0,0FFF,FF87,E1FF,FF38,1CFF,FE40,027F,FC82,413F,FC83,C13F,FE42,427F
1330 DATA 0F32,4CF0,F388,11CF,FCE0,073F,1F70,0EF8,CF80,01F3,E1FC,3F87,FC00,003F
1340 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,0007,E000,0038,1C00,0040,0200,0082,4100
1350 DATA 0083,C100,0042,4200,0032,4C00,F00F,B00F,FC07,A03F,1F07,60F8,0F83,41F0
1360 DATA 01FF,FF80,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F0F0,00F0,F087,E0F0,0F38,1C0F
1370 DATA 0E40,020F,F082,4130,F083,C130,0E42,420F,0F32,4C00,F088,10CF,FCE0,003F
1380 DATA 1F00,0EF8,0F80,01F3,E1FC,3F80,F000,0030,0F0F,0F0F,0F0F,0F0F,0000
1390 DATA "┌┐ ┌┐ ┬┬┬┬ ┌┐ ┌┐ ┬┬","|  | | |\| |\| ├ |   | "
1400 DATA "└┘ └┘ ┴┴┴┴ └┘ └┘ ┴","  ┌┐ ┌┐ ┌┐ ┌┐  "
1410 DATA "    |   | | | | ├      ","  └┘ └┘ └┘ └┘  "
1420 DATA GAME START,PASS WORD
1430 DATA 32," ROUND",4,88,"  TIME",3,120,"  LEFT",1,160,"  PASS",2,176
1440 DATA "[      ]",6
1450 DATA 00000000BE0208002020808208080FA0000,9597EA,D1D4D7,D628,,A9,25,A5,66,A4
,68
1460 DATA 010005C0113C4C111044C01000400000000,25479A,9496566676,4292D6,A8B8C8,78
,2363,D398,43,2A,EA
1470 DATA 90000E6021828008180OEEC20000000000E,A49876,62A236,2224D7D8,,C8B929,33,
44,C12569,,518386C7
1480 DATA E00F0018C6000000008020002318C007003,6457B6,92B299B9,3437,,8395D4,C5,96
,88C6D7,49D2,42D9
1490 DATA 00000010401C207084120009012707B000,737677,35B2,2227C3C7,52925797,88,6
2,82,68,9A,5AEA
1500 DATA C00E0010022001000400900200088507143,64667A,28D8,,5679,5586,4675,7485,5
445,255258A4C2,2272A8C5
1510 DATA 03E00700008000040400000C00B28282080,446686,6474,25,59C2DA,93,269A,52D7
,22,388AB8B3,23A5C5
```

★「うちで衛星放送見せてやるよ」といいながら，チャンネルをＮＨＫにまわす友人。（神奈川県横浜市・加藤弘基14才）……【編：あまい!!影さんは「衛生包装」だと言ってサランラップを見せた強者だ!!】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



記憶力がたよりのギャンブル・ゲーム

PAO PAO

TOTO

PAOPAOの言葉

私は，宇宙一のギャンブラー“PAOPAO”。今度，私は10万$をかけたギャンブルに挑戦することになった。そこで，君に協力してほしいのだ。

PAOPAOの操りかた

タイトルがでたら[↵]キーを押してくれ。すると，お金をかけるモードになる。このとき，1回スペース・キーを押すごとに，5$ずつかけていく。全部かけるなら[＊]キーを押してくれ。かけるのをやめるときは[0]キーだ。

つぎにラッキー・カラーを選ぶわけだが，これは第1表のようになっている。

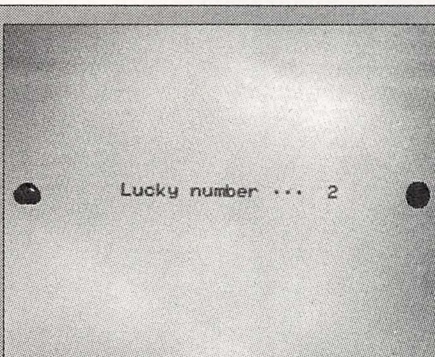
さて，いよいよ，ギャンブルだが，内容は神経衰弱タイプだ。[4]，[8]キーで私を上下に動かし，スペース・キーでビームを発射し，前のボールに当てるとボールの色が現れる。1ターンに2回ビームが撃てるから，うまくボールの色を合わせてくれ。ボールの色が合えば，そのボールは消える。

すべてボール(ダミーをのぞく)がなくなるとラウンド・クリアだ。

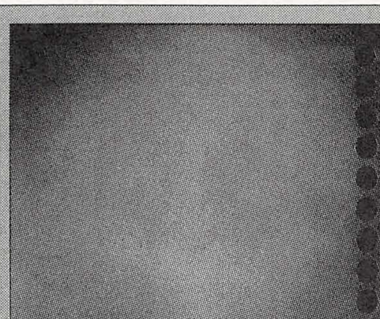
色がちがったらミスだ。1ラウ

《第1表》ラッキー・カラー・ナンバー表

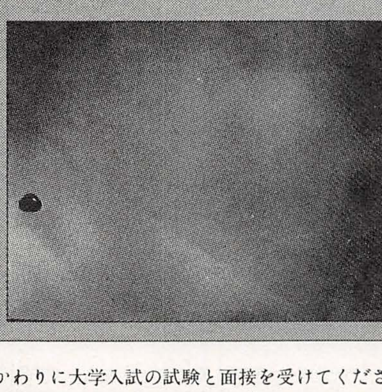
色	内容
青	かけた$が1倍に
赤	かけた$が2倍に
紫	かけた$が3倍に
緑	かけた$が4倍に
淡	かけた$が5倍に
黄	かけた$が6倍に
白	かけた$が7倍に



▲《写真1》ラッキー・ナンバーを決める。今回は赤だ

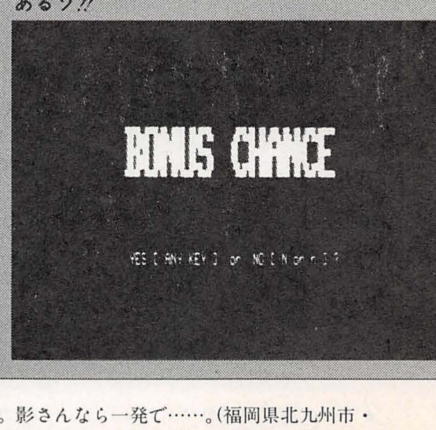


◀《写真2》右のボールにビームを当てて色を合わせる



▶《写真3》やった!!ラウンド・クリアだ!!ダミーに注意!!

▼《写真4》2面ごとにボーナス・ステージがあるゾ!!



★影さん，僕のかわりに大学入試の試験と面接を受けてください。影さんなら一発で……。(福岡県北九州市・行橋のカメの永井崇はガメラの息子18才)……【影：まかせなさい!!私に不可能はない!!編：逆では？】

ンドに4回までできるから，有効に使ってくれ。それから，ボールの中にはダミーボール(水色か黒)が必ず一つまじっているから注意するように。

2面ごとにボーナス・ステージがある。これは，無理にやらなくてもいいゾ！勝てば 2,000$(ドル)もらえ，負けると500$(ドル)取られる。

当然，$(ドル)がすべてなくなるとゲーム・オーバーだ!!10万$(ドル)めざしてがんばれ!!

CHECKER FLAG

編：神経衰弱ゲームですネ。
Dr.D：そうじゃな。トランプでやるのもいいが，このように別のゲームにすれば新鮮でいいじゃろう。
編：でも，このゲーム，コツさえつかめば簡単でなかなか終わりませんよ。
Dr.D：ラウンドごとの難易度に問題があるゾ!!面が進むごとに，ボールが増えたり，ダミーを多く入れればいいゾ！

PAOPAOのプログラム・リスト

```
10 ' ··············································································
20 ' ·                              PAO PAO                                  ·
30 ' ·                              BY.TOTO                                  ·
40 ' ··············································································
50 GOSUB 1680
60 MN=20:MN1=0:RO=0:RO1=0:GOSUB 1400:GOTO 350:GOTO 1170
70 ' ●●●●● MAIN ●●●●●
80 PLAY"SOT120L1603BAGFBAGFEDCDC","SOT120L1604BAGFBAGFEDCDC"
90 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:F=0:N=0:D=0:GOTO 280
100 ON INSTR("48 ",INPUT$(1)) GOTO 110,120,130:GOTO 100
110 M=1:GOSUB 1100:GOSUB 270:T=T+1:IF T>9 THEN 290 ELSE Y=Y+20:GOTO 280
120 M=1:GOSUB 1100:GOSUB 270:T=T-1:IF T<1 THEN 300 ELSE Y=Y-20:GOTO 280
130 M=2:GOSUB 1060:LINE(X+39,Y+10)-(582,Y+11),PSET,2,B
140 IF T1(T)=1 THEN 160 ELSE 150
150 FOR I=0 TO 100:NEXT I:GOSUB 260:GOTO 100
160 LINE(580,Y)-(619,Y+19),PRESET,,BF
170 IF D=1 THEN 190 ELSE 180
180 GOSUB 260:M=3:GOSUB 1060:GOSUB 320:T2=T:T1(T)=0:D=1:GOTO 100
190 GOSUB 260:M=3:GOSUB 1060:GOSUB 320:IF B(T)=B(T2) THEN 200 ELSE 220
200 PLAY"O3CDEDEFEFG","O5CDEDEFEFG":Z=2000:GOSUB 1630:T1(T)=0: D=0
210 F=F+1:IF F=4 THEN 740 ELSE GOSUB 1190:GOTO 100
220 PLAY"O3GFEFEDEDC","O5GFEFEDEDC":Z=1200:GOSUB 1630:T1(T2)=1:D=0
230 N=N+1:IF N=4 THEN 820 ELSE N$=STR$(N):GOTO 240
240 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(300+I,100),"MISS "+N$,1,1,2:NEXT I:Z=800:GOSUB 1630
250               LINE  (300,100)-(380,120),PSET,5,BF:GOSUB 1190:GOTO 100
260 LINE(X+39,Y+10)-(582,Y+11),PRESET,,B:RETURN
270 LINE(X,Y)-(X+39,Y+20),PRESET,,BF:RETURN
280 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+19),M%,PSET:GOTO 100
290 T=T-1:GOTO 280
300 T=T+1:GOTO 280
310 ' ●●●●● SHOW BALL ●●●●●
320 PUT@(580,Y)-(619,Y+19),B%,PSET,0
330 PUT@(580,Y)-(619,Y+19),U%,PSET,B(T):RETURN
340 ' ●●●●● BETTING MONEY ●●●●●
350 COLOR ,0:CLS
360 FOR I=1 TO 6 STEP 2:SYMBOL(180+I,90),"BETTING MONEY",3,4,6:NEXT I
370 IF INKEY$="" THEN 370 ELSE 380
380 CLS
390 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(110+I,95),"PUSH SPACE TO BETTING [$ 5]",2,1,2
400 SYMBOL(120+I,105),"YOUR MONEY ····· ",2,1,1
410 SYMBOL(120+I,115),"YOU BETTED IS [ $          ]",2,1,3:NEXT I
420 MN$=STR$(MN):MN1$=STR$(MN1):FOR I=0 TO 5
430 LINE(400,105)-(480,120),PRESET,,BF:LINE(400,115)-(500,130),PRESET,,BF
440 SYMBOL(400,105),MN$,2,1,7:SYMBOL(400,115),MN1$,2,1,7
450 ON INSTR(" 0*",INPUT$(1)) GOTO 460,490,470:GOTO 450
460 IF MN<=0 THEN 490 ELSE MN=MN-5:MN1=MN1+5:M=1:GOSUB 1100:GOTO 420
470 MN1=MN:MN=0
480 ' ●●●●● LUCKY COLOR ●●●●●
490 COLOR ,1:CLS
500 FOR I=1 TO 6 STEP 2:SYMBOL(110+I,90),"CHOOSE LUCKY COLOR",3,4,6:NEXT I
510 IF INKEY$="" THEN 510 ELSE 520
520 COLOR 0,5:CLS
530 PUT@A(30,90)-(69,109),M%,PSET
540 PLAY"T250V1007G64":GOSUB 1590:COLOR=(3,C)
550 GOSUB 560:GOTO 570
560 PUT@(580,90)-(619,109),U%,PSET,C:PUT@(580,90)-(619,109),B%,PSET,0:RETURN
570 IF INKEY$=" " THEN 580 ELSE 540
580 M=2:GOSUB 1060:LINE(69,100)-(640,101),PSET,2,B
590 LINE(69,100)-(640,101),PRESET,,B
600 LINE(580,90)-(619,109),PRESET,,BF:M=3:GOSUB 1060:GOSUB 560
610 C$=STR$(C):FOR I=1 TO 2:SYMBOL(180+I,95),"Lucky number ··· "+C$,2,1,2:NEXT I
620 IF INKEY$="" THEN 620 ELSE 630
630 GOSUB 1610:COLOR,5:CLS:GOTO 1170
640 ' ●●●●● BONUS CHANCE ●●●●●
650 COLOR ,0:CLS
660 A$="SOT120L16CER16EDFR16FEGR16GFAR16AR16FR16FGR16AR16B"
670 PLAY "O2"+A$,"O4"+A$,"O6"+A$
680 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(180+I,80),"BONUS CHANCE",3,4,I:NEXT I
690 SYMBOL(190,150),"YES [ ANY KEY ]  or  NO [ N or n ] ?",1,1,6
700 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN 720 ELSE 710
710 IF A$="" THEN 700 ELSE MN1=500:MN=MN-500:C=4:RO=-1:GOTO 630
720 RO=0:GOTO 350
730 ' ●●●●● CLEAR ●●●●●
740 K=MN1*C:GOSUB 750:GOTO 770
750 MN$=STR$(K):COLOR ,0:CLS
760 PLAY"SOL16T12004CEGECEGECEGEC","SOL16T12004EGBGEGBGEGBGE":RETURN
770 MN=MN+K:FOR I=0 TO 4 STEP 2:SYMBOL(100+I,80),"YOU WON THE GAME !",3,3,5
780 SYMBOL(80+I,120),"You got "+MN$+" dollars !",3,3,6:NEXT I
790 GOSUB 1650:MN1=0:RO=RO+1:IF MN>=100000! THEN 910 ELSE 800
800 IF RO=2 THEN 650 ELSE 350
810 ' ●●●●● LOST GAME ●●●●●
820 K=MN1:GOSUB 750
830 MN1=0:FOR I=0 TO 4 STEP 2:SYMBOL(200+I,80),"LOST A GAME",3,3,3
840 SYMBOL(80+I,120),"You lost "+MN$+" dollars !",3,3,6:NEXT I
850 GOSUB 1650:IF MN<=0 THEN 880 ELSE RO=RO+1:RO1=RO1+1:GOTO 860
860 IF RO1=10 THEN 880 ELSE IF RO=2 THEN 650 ELSE 350
870 ' ●●●●● GAME OVER ●●●●●
880 COLOR ,0:CLS:PLAY"SOT100L1602BAGBAGBAGBAGEDC","SOT100L1604BAGBAGBAGBAGEDC"
890 FOR I=0 TO 4 STEP 2:SYMBOL(220+I,100),"GAME OVER",3,4,2:NEXT I
900 GOSUB 1650:GOTO 60
910 ' ●●●●● ENDING ●●●●●
920 COLOR ,0:CLS:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 14
930 PUT@A(40*J,I*20)-(40*J+39,I*20+19),M%,PSET:NEXT J:NEXT I
940 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(60+I,30) ,"THE BEST OF GAMBLER",3,4,I:NEXT I
950 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(120+I,80),"PAO PAO"              ,6,9,I:NEXT I
960 IF INKEY$="" THEN U=U+1:GOTO 970 ELSE 980
970 IF U>500 THEN U=0:GOTO 940 ELSE 960
980 COLOR 7,0:CLS:GOSUB 1420:FOR I=1 TO 2
990  SYMBOL(200+I,40) ,"PROGRAMED    ·····   TOTO",1,1,7
1000 SYMBOL(200+I,80) ,"MUSIC        ·····   TOTO",1,1,5
```


★僕は，いつも目覚し時計を無意識に止めて寝てしまうので，自分の体をしばり，動けなくして寝ても，なぜか目覚し時計は止まっている。(愛知県名古屋市・やっちゃん16才)……【影：最初からセットしていないのでは？】

```
1010 SYMBOL(200+I,120),"PAOPAO      ·····    (C) SEGA",1,1,6
1020 SYMBOL(200+I,160)," TOTO  CORPORATION  1988 .",1,1,2:NEXT I
1030 A$="T120V10C4C8R64c16R64C16D+4R64D+12C12D+12D1":PLAY"O4"+A$,"O5"+A$,"O6"+A$
1040 IF INKEY$="" THEN 1040 ELSE 1040
1050 ' ●●●●● SOUND ●●●●●
1060 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 5,0
1070 FOR Q=13 TO 1 STEP -2:SOUND 7,56
1080 SOUND 8,Q:SOUND 9,Q:SOUND 10,Q
1090 ON M GOTO 1100,1120,1140
1100 PLAY"SO04C32","SO04E32","SO04G32"
1110 RETURN
1120 FOR I=40 TO 0 STEP -8:SOUND 7,4:SOUND 0,I:SOUND 2,I+3:SOUND 3,I+6:NEXT I,Q
1130 GOTO 1160
1140 FOR I=120 TO 0 STEP -9
1150 SOUND 0,I:SOUND 2,I+3:SOUND 4,I+6:NEXT I,Q
1160 SOUND 7,63:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0:RETURN
1170 ' ●●●●● MAKE SCREEN ●●●●●
1180 FOR I=1 TO 9:T1(I)=1:NEXT I:GOSUB 1190:GOTO 1240
1190 X2=580:Y2=10
1200 FOR I=1 TO 9:PUT@(X2,Y2)-(X2+39,Y2+19),U%,PSET,0
1210 PUT@(X2,Y2)-(X2+39,Y2+19),B%,PSET,0
1220 IF T1(I)=0 THEN LINE(X2,Y2)-(X2+39,Y2+19),PSET,5,BF
1230 Y2=Y2+20:PLAY"T120V12O6R64G64":NEXT I:FOR II=0 TO 200:NEXT II:RETURN
1240 X=30:Y=90:T=5
1250 ' ●●●●● SET BALL ●●●●●
1260 P=1:H=0:FOR I=1 TO 9:B(I)=0:NEXT I
1270 IF P=5 THEN 80
1280 IF H=2 THEN P=P+1:H=0
1290 S=INT(RND(1)*9)+1
1300 ON S GOTO 1310,1320,1330,1340,1350,1360,1370,1380,1390
1310 IF B(1)=0 THEN B(1)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1320 IF B(2)=0 THEN B(2)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1330 IF B(3)=0 THEN B(3)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1340 IF B(4)=0 THEN B(4)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1350 IF B(5)=0 THEN B(5)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1360 IF B(6)=0 THEN B(6)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1370 IF B(7)=0 THEN B(7)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1380 IF B(8)=0 THEN B(8)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1390 IF B(9)=0 THEN B(9)=P:H=H+1:GOTO 1270:ELSE 1270
1400 ' ●●●●● TITLE ●●●●●
1410 COLOR 7,0:CLS:GOSUB 1420:GOSUB 1610:GOTO 1450
1420 FOR I=0 TO 100:X=INT(RND(1)*640):Y=INT(RND(1)*200):GOSUB 1590
1430 PSET(X,Y,C):NEXT I:RETURN
1440 LINE(90,30)-(600,80),PSET,0,BF
1450 V=1:COLOR 6:LOCATE30,20:PRINT "PREASE PUSH RETURN KEY"
1460 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1470
1470 V=V+1:IF V>500 THEN 1480 ELSE 1460
1480 LOCATE30,20:PRINT SPC(22)
1490 SYMBOL(108,40),"··· PAO PAO ···",4,5,7
1500 FOR I=3 TO 9 STEP 3:SYMBOL(94+I,40),"··· PAO PAO ···",4,5,3:NEXT I
1510 Z=1000:GOSUB 1630:FOR I=1 TO 7:COLOR=(3,I):FOR J=1 TO 200:NEXT J,I
1520 GOSUB 1590:COLOR=(3,C):COLOR=(5,C):PUT@A(100,100)-(139,119),M%,PSET
1530 GOSUB 1590:                     PUT@ (550,100)-(589,119),U%,PSET,C
1540 Z=1000:GOSUB 1630:LINE(140,110)-(556,111),PSET,2,B
1550 Z=1000:GOSUB 1630:LINE(140,110)-(556,111),PSET,0,B
1560 LINE(550,100)-(589,119),PSET,0,BF:Z=1000:GOSUB 1630
1570 LINE(100,100)-(139,119),PSET,0,BF:Z=1000:GOSUB 1630:GOSUB 1610:GOTO 1440
1580 ' ●●●●● RANDOM COLOR ●●●●●
1590 RANDOMIZE TIME:C=INT(RND(1)*7)+1:RETURN
1600 ' ●●●●● COLOR CLEAR ●●●●●
1610 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:RETURN
1620 ' ●●●●● TIME ●●●●●
1630 FOR I=0 TO Z:NEXT I:RETURN
```

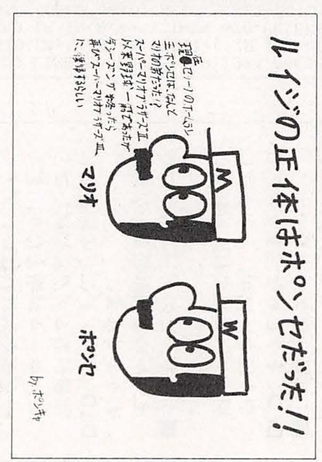
```
1640 ' ●●●●● WARIKOMI ●●●●●
1650 SYMBOL(240,160),"PREASE PUSH  SPACE KEY",1,1,6
1660 IF INKEY$=CHR$(32) THEN RETURN ELSE 1660
1670 ' ●●●●● CHARA READ ●●●●●
1680 WIDTH 80,25:COLOR 5,0:CLS:LOCATE35,11:PRINT "WAIT A MINUTE"
1690 DIM M%(149),U%(149),B%(149)
1700 FOR I=0 TO 149:READ D$:M%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$))&H7FFF)*2^16:NEXT
1710 FOR I=0 TO 149:READ D$:U%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$))&H7FFF)*2^16:NEXT
1720 PUT@A(0,0)-(39,19),U%,PSET
1730 GET@(0,0)-(39,19),U%,G,6
1740 GET@(0,0)-(39,19),B%,G,0
1750 RETURN
1760 ' ●●●●● MY CHARA ●●●●●
1770 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1780 DATA FFFF,FFFC,001F,FFFF,C03F,81FF,FF00,3FFC,3FF8,003F,FF9F,C000,3FFF,E380
1790 DATA 0000,0001,8000,0000,0180,0000,0001,C000,0000,01F0,0000,0007,FE00,0000
1800 DATA 7FFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1810 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00C0,0000
1820 DATA 0018,C0F0,0000,38C0,3E00,0078,C000,0018,FC7F,FFF8,18FE,0000,0018,FFF0
1830 DATA 0000,007F,8000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1840 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1850 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFC,001F,FFFF,C0C0,01FF,FF00,C0F0,3FF8,00C0,3E1F,C000
1860 DATA C000,0398,007F,FFF9,9800,0000,0198,0000,FFF9,C000,03FF,F1F0,000F,FF07
1870 DATA FE00,0000,7FFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1880 ' ●●●●● BALL ●●●●●
1890 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F000,1FFF,FF00,0001,FFFC,0000
1900 DATA 007F,F800,0000,3FF0,0000,001F,E000,0000,0FE0,0000,000F,E000,0000,0FE0
1910 DATA 0000,000F,F000,0000,1FF8,0000,003F,FC00,0000,7FFF,0000,01FF,FFF0,001F
1920 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1930 DATA 0000,0000,0000,0000,0003,FF80,0000,1FFF,F000,0061,FFFC,0000,C7FF,FE00
1940 DATA 01FF,FFFF,0001,8FFF,FF00,018F,FFFF,0001,8FFF,FF00,00C7,FFFE,0000,61FF
1950 DATA FC00,001E,3FF0,0000,03FF,8000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1960 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F000,1FFF,FF03,FF81
1970 DATA FFFC,1FFF,F07F,F861,FFFC,3FF0,C7FF,FE1F,E1FF,FFFF,0FE1,8FFF,FF0F,E18F
1980 DATA FFFF,0FE1,8FFF,FF0F,F0C7,FFFE,1FF8,61FF,FC3F,FC1E,3FF0,7FFF,03FF,81FF
1990 DATA FFF0,001F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
2000 ' ////////////////     THANK YOU  ♥  ////////////////
```

評…学校の先生なの？(つぐ美)



by　かじんこ

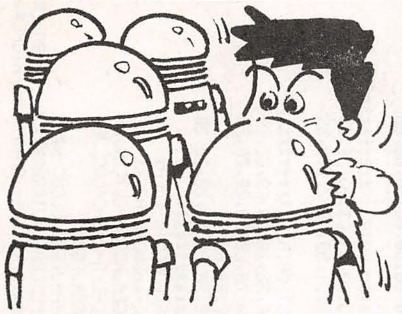
評…似てるなー(編)



by　ポンキャ

★信号が赤になりそうだったので，思い切りペダルをこいで進もうとしたとき，曲がろうとしていた車の人が「危ねーやろ!」とどなっていた。よく見ると父だった。(福井県鯖江市・為国君の友達13才)……【編：もー!】

JR-200 用



あなたの記憶力をためすゲーム

コピーはどれだ

田村　清朗

内　容

自分とまったく同じ動きをするコピー・ロボットを見つけてください。

遊びかた

RUNしてスペース・キーを押すと30秒弱で画面が表示されます。黄色があなたで，水色のはロボットです。スペース・キーを押すと音楽が鳴り，旗を振りはじめます。自分とまったく同じ動きをするコピー・ロボットが一つあるので捜してください。曲が終わると矢印がでるのでカーソル・キーでコピー・ロボットだと思うところにもっていってスペース・キーを押します。するとコピー・ロボットが旗をあげます。当たるとロボットが一つ増えて再びはじまります。はずれるとゲーム・オーバーです。

その他

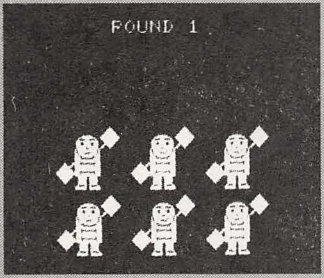
曲が終わる前にどれがコピー・ロボットかわかったらSキーを押せば途中で止めることができます。それからロボットは19個まで増えます。

プログラムの欠点

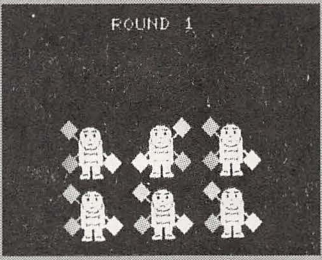
90行と110行で乱数を使用しているので実行する時間が毎回異(こと)なります。そのため音楽と画面が合わないことがあります。申しわけありません。

注　意

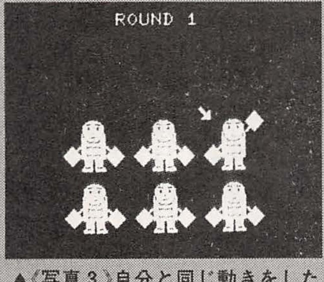
旗を動かす部分にマシン語を使っているので，RUNする前にSAVEしておいてください。またキャラクター(カナ文字)を書き換えているので，他のプログラムを入れる前に一度電源を切ってください。



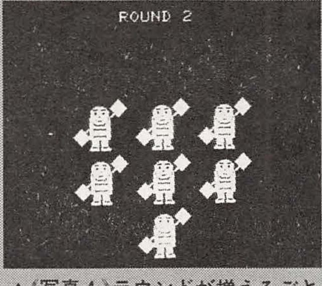
▲《写真1》まん中上が自分。動きをよーく見ておこう



▲《写真2》軽快なリズムにのってロボットが動きだした



▲《写真3》自分と同じ動きをしたコピー・ロボットを当てよう



▲《写真4》ラウンドが増えるごとにロボットが1機増える

《第1表》変数表

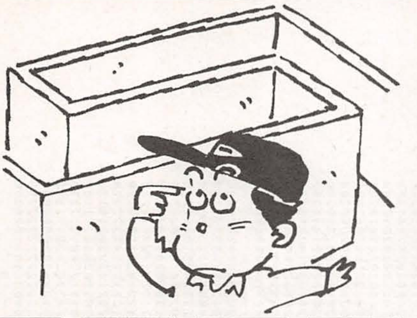
変数	用途
L	ロボットの数
A, B, A1, B1	自分の旗振り用乱数とその保存
X, Y, X1, Y1	ロボットや矢印の表示用
X2, Y2	コピーロボットの座標
T	コピーロボットの番号
R, R(0～1)	ロボットの動き用
M	画面と音楽の同期
I, J, N	ループ用等
U	マシン語ルーチン呼びだし
P	キー入力
F	マシン語チェックサム
W	乱数発生空回り用
C$	カーソル移動
DA$	データの読み込み
D$	データ変換用
Q	音楽データ・アドレス
K	音楽データ・オクターブ変更用

★おれのパソコンに勝てるやつはいねーのか？自信のあるやつ，前に一歩さがってみろ！（長野県・中沢　隆15才）……【影：私に挑戦状をたたきつけてくるとは，身のほどしらずな！編：影さんには勝てないだろう。】

```
10 COLOR 7,0,0:CLS:POKE 0,0:CLEAR $5FFF:DIM DA$*80
20 L=5:Q=$7000:K=25:C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
30 LOCATE 7,10:PRINT "PUSH SPACE KEY.":W=RND(1):IF STICK(0)<>32 THEN 30
40 LOCATE 5,10:PRINT "WAIT A MOMENT,PLEASE.":GOSUB 400
50 GOSUB 300
60 W=RND(1):IF STICK(0)<>32 THEN 60
70 M=20-INT(L*1.4):A1=0:B1=1:POKE $630A,L+1:TEMPO 109:PLAY "B",$7000,$70C0
80 FOR I=0 TO 47:FOR J=1 TO 683+M:NEXT J
90 A=INT(RND(1)*3):B=INT(RND(1)*3):IF (A1=A)*(B1=B) THEN 90
100 POKE $6300,A:POKE $6301,B:A1=A:B1=B:FOR N=$6302 TO $6308 STEP 2
110 C=INT(RND(1)*3):D=INT(RND(1)*3):IF (A=C)*(B=D) THEN 110
120 POKE N,C:POKE N+1,D:NEXT N:IF STICK(0)=115 THEN I=47
130 IF I=47 THEN POKE $6300,0:POKE $6301,0
140 U=USR($6000,,I)
150 NEXT I:X=13:Y=12:PLAY "F",$717E,$717E:TEMPO 40
160 PICK P:X1=((P=28)*(X<25)-(P=29)*(X>2))*6:Y1=((P=31)*(Y<17)-(P=30)*(Y>2))*5
170 FOR J=0 TO 100:NEXT J
180 COLOR-4:LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+X1:Y=Y+Y1:LOCATE X,Y:PRINT "4";
190 IF P<>32 THEN 160
200 COLOR 7:LOCATE X2+4,Y2:PRINT "オカ"+C$+"キク"+C$+"  "+C$+"  "+C$+"  ";
210 IF X<>X2 OR Y<>Y2 THEN 250
220 PLAY "F",$7180,$718C:L=L+1:IF L<20 THEN 50
230 CLS:LOCATE 7,10:PRINT "CONGRATULATIONS!!";
240 LOCATE 6,12:PRINT "YOU ARE VERY WISE!!";:PLAY "F",$71E8,$720A:GOTO 260
250 PLAY "F",$7198,$71C0:CLS:LOCATE 4,10:PRINT "GAME OVER IN ROUND";L-4;"!!";
260 LOCATE 9,15:PRINT "REPLAY (y/n)?";:PICK P
270 IF P=121 THEN CLS:L=5:GOTO 50
280 IF P<>110 THEN 260
290 COLOR 7,0,0:CLS:POKE 0,64:END
300 FOR I=$6500 TO $68FF:POKE I,$FF:NEXT I
310 T=INT(RND(1)*L)+1:COLOR 7:CLS:PRINT SPC(12);"ROUND";L-4:FOR I=0 TO L
320 FOR N=0 TO 3
330 R(N)=$6501+INT(RND(1)*46):R=R(N)+N*256:IF PEEK(R)<$FF THEN 330
340 POKE R,I*(I<>0 AND I<>T)+(I=0 OR I=T)*$FF:NEXT N:IF R(0)=R(1) THEN 320
350 COLOR 2:J=PEEK($6900+I*2)*256+PEEK($6900+I*2+1)-$C100
360 X=MOD(J,32):Y=INT(J/32):IF I=T THEN X2=X:Y2=Y
370 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT "  "+C$+"  "+C$+"  "+C$+"ホヘ"+C$+"ミマ";
380 COLOR 5+(I=0):LOCATE X+2,Y+1:PRINT "チア"+C$+"ツイ"+C$+"テウ"+C$+"トエ";
390 COLOR 7:LOCATE X+4,Y:PRINT "オカ"+C$+"キク";:NEXT I:RETURN
400 F=0:FOR I=$6000 TO $6121:READ DA$:S=VAL("$"+DA$):F=F+S:POKE I,S:NEXT I
405 IF F<>29340 THEN CLS:BEEP :PRINT "MACHINE DATA ERROR!!":END
410 FOR I=$D588 TO $D607:READ DA$:POKE I,VAL("$"+DA$):NEXT I
420 RESTORE 740:FOR I=$D608 TO $D68F:READ DA$
430 D$=MID$("084C2A6E195D3B7F",VAL("$"+RIGHT$(DA$,1))+1,1)
440 D$=D$+MID$("084C2A6E195D3B7F",VAL("$"+LEFT$(DA$,1))+1,1)
450 POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
460 FOR I=$6900 TO $6927:READ DA$:POKE I,VAL("$"+DA$):NEXT I
470 FOR I=$6400 TO $643B:READ DA$:POKE I,VAL("$"+DA$):NEXT I
480 I=1:READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
490 IF DA$="Q" THEN POKE Q,0:POKE Q+1,0:Q=Q+2:GOTO 480
500 D$=MID$(DA$,I,1):IF D$="*" THEN 480
510 IF D$="+" OR D$="-" THEN K=K+(D$="+")*24-12:GOTO 530
520 POKE Q+1,(ASC(D$)-65+K)*(D$<>"R"):POKE Q,24:Q=Q+2
530 I=I+1:GOTO 500
540 REM ************   MACHINE DATA     ************
550 DATA B7,63,12,86,63,B7,63,13,86,69,B7,63,15,7F,63,0B
560 DATA 86,65,B7,63,11,FE,63,11,A6,00,F6,63,0B,11,26,08
570 DATA B6,63,11,80,64,7E,60,34,7C,63,11,C6,69,F1,63,11
580 DATA 26,E3,86,00,B7,63,14,BB,63,14,B7,63,14,B6,63,0B
590 DATA BB,63,0B,B7,63,16,FE,63,13,A6,00,81,00,26,06,CE
600 DATA 64,00,7E,60,62,81,01,26,06,CE,64,0A,7E,60,62,CE
610 DATA 64,14,FF,64,40,FE,63,15,A6,00,B7,63,20,A6,01,B7
620 DATA 63,21,BD,61,0E,A7,00,BD,61,0E,A7,01,BD,61,0E,A7
630 DATA 20,BD,61,0E,A7,21,BD,61,0E,A7,40,BD,61,0E,A7,41
640 DATA BD,61,0E,A7,60,BD,61,0E,A7,61,BD,61,0E,A7,80,BD
650 DATA 61,0E,A7,81,FE,63,13,A6,01,81,00,26,06,CE,64,1E
660 DATA 7E,60,C0,81,01,26,06,CE,64,28,7E,60,C0,CE,64,32
670 DATA FF,64,40,FE,63,15,A6,00,B7,63,20,A6,01,B7,63,21
680 DATA BD,61,0E,A7,04,BD,61,0E,A7,05,BD,61,0E,A7,24,BD
690 DATA 61,0E,A7,25,BD,61,0E,A7,44,BD,61,0E,A7,45,BD,61
700 DATA 0E,A7,64,BD,61,0E,A7,65,BD,61,0E,A7,84,BD,61,0E
710 DATA A7,85,7C,63,0B,B6,63,0A,BD,61,1D,26,0D,39,FE,64
720 DATA 40,A6,00,7C,64,41,FE,63,20,39,7E,60,10,F6,63,0B,11,39
730 REM ************   CHARACTER DATA    ************
740 DATA E0,F8,84,FE,CE,CE,FE,7E,ED,DD,3D,FB,E7,0F,FF,F7
750 DATA 07,F7,FF,FF,F7,07,F7,FF,7C,7C,7C,7C,7C,42,7F,7F
760 DATA 00,00,00,02,07,0F,1F,3F,00,00,00,00,00,80,C0,E0
770 DATA 7F,FF,7F,3F,1F,3F,67,C2,F0,F8,F0,E0,C0,80,00,00
780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,1F,00,00,00,00,00,00,00,F0
790 DATA 1F,1F,1F,FF,FF,1F,1F,1F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
800 DATA C2,67,3F,1F,3F,7F,FF,7F,00,00,80,C0,E0,F0,F8,F0
810 DATA 3F,1F,0F,07,02,00,00,00,E0,C0,80,00,00,00,00,00
820 DATA 02,07,8E,DC,F8,F0,F8,FC
830 REM ************   CHARACTER POSITION DATA    ************
840 DATA C2,8D,C2,87,C1,E7,C1,ED,C1,F3,C2,93,C3,2D,C1,4D
850 DATA C3,27,C3,33,C1,47,C1,53,C1,41,C1,59,C3,21,C3,39
860 DATA C1,E1,C2,99,C2,81,C1,F9
870 REM ************   CHARACTER SELECT DATA   ************
880 DATA 20,20,20,20,20,20,CE,CD,D0,CF,20,20,CA,C9,CC,CB
890 DATA 20,20,20,20,C6,C5,C8,C7,20,20,20,20,20,20,20,20
900 DATA 20,20,20,20,BD,BE,BF,C0,20,20,B9,BA
910 DATA BB,BC,20,20,20,20,B5,B6,B7,B8,20,20,20,20,20,20
920 REM ************   MUSIC DATA    ************
930 DATA +C-L+HGEAJHGC+A-GHJL-L+C-L+HGEAJHGC+A-GHLH*
940 DATA FKF+DCA-JGCHC+A-LJGCH+A-H+FEC-LHDHD+DCABCR*
950 DATA -C-L+HGEAJHGC+A-GHJL-L+C-L+HGEAJHGC+A-GH+CH*,Q
960 DATA ---LH+C-L+A-J+EAC-CGJLJHRLH+C-L+A-J+EAC-CGCLJH*
970 DATA RKRFRJRCRLRCRGRCRERAR-LR+CRDRARJRGR*
980 DATA LH+C-L+A-J+EAC-CGJLJHRLH+C-L+A-J+EAC-CGCHC-H*,Q
990 DATA ++CHL+CH*,Q,--L+CHL+C*,Q,IHGFEDCBA-LKJIRRRRRR*,Q,+EDCBA-LKJIHGFE*
1000 DATA RRRRRR*,Q,RRRRRR+AEHAFJCHL+A*,Q,RRRRRR--EH+A-FJ+C-H+CFE*,Q,END
```


★僕の学校のSは，授業中オナラをがまんしていたが，ふいにくしゃみがでてしまい。くしゃみと一緒にごうかいなオナラをして笑われた。(東京都小平市・H-HLEE14才)……【編：はずかしかっただろうネ。】

M5(BASIC-G)用



ウィザードリィ・タイプの3DRPG

ドリザードの塔(とう)

前大道　浩之

HOW TO PLAY

塔の最上階にいるリザードを倒すのが目的です。３Ｄの迷路をカーソル・キーで移動して行きます。

マップ内を移動していると敵が出現することがあります。このときは[f]で戦う，[r]で逃げるです。戦闘は，どちらかが逃げだすか，死ぬまでつづきます。

また，アイテムもあります。アイテムを使うなら[u]キーを，捨てるなら[d]キーを押してください。

コントロール・キーを押すとステータス・モードになります。ここでは，自分のヒット・ポイントや武器などが見れます。

この他にも通りぬけられる壁や回転する床などのトラップがありますから，マッピングしてみてください。

上の階への階段を捜し，どんどん上へのぼり，最上階のリザードをやっつけてください。

プログラムの打ち込みかた

リスト１を打ち込みSAVE, **リスト２**を打ち込み，**リスト１**のあとにSAVEしてください。

プレイするときは，**リスト１**をOLD，RUNすると約30秒後にchainとでますから，リターン・キーを押すと自動的に**リスト２**を読み込みはじまります。

★　★　★

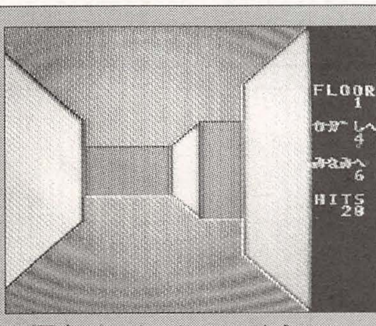
CHECKER FLAG

影：ドヒャー！何だこのリストの長さは!!

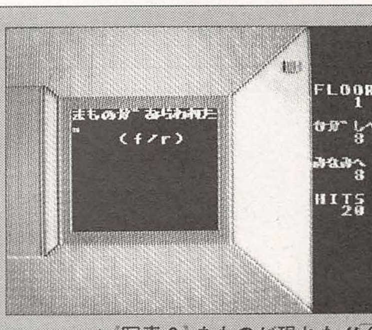
編：ウィザードリィ・タイプの３DRPGは，画面のデータのパターンが決まっているから，わりあい短く作れるはずですよ!!

影：それにこれ！敵と出会ったって敵キャラも表示されないんだもん！

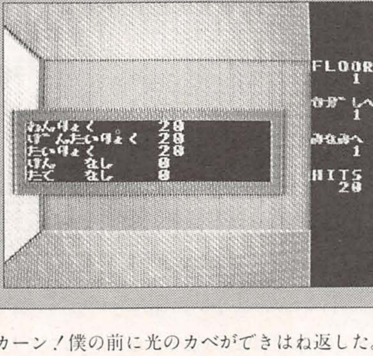
Dr.D：そうじゃな。まあ，８階まで階数があり，落とし穴やトラップなど，凝ったところもあるが，何か勘ちがいしているようじゃな。投稿ゲームは，まず，おもしろく，なおかつ短く作るようにしなければだめだ！



▲《写真１》スタート!!このような３Ｄ迷路を進め!!



▲《写真２》まものが現れた!![f]で戦う[r]で逃げるだ！



◀《写真３》コントロール・キーでステータスが見れる

★影さんは，ボツをとなえた!!カーン！僕の前に光のカベができはね返した。影さんがベーマガからボツになった。(徳島市・でこりん12才)……【影：その点は，だいじょうぶ。私にも光のカベがあるから。ネーDr.！】

《リスト1》ドリザードの塔のマシン語プログラム・リスト

```
10 Print "■":clear,&8DFF:console 0
20 A$=rpt$(16,"f")
30 stchr A$ to &88,1:stchr A$ to &90,1
40 stchr A$ to &98,1:color &98,&30
50 color &80,&40:color &88,&60
60 color &90,&A0:color &E8,&4A
70!------------------
80 Print "■JUST A MOMENT"
90 A=&8E00:for I=0 to 59:read A$,S:C=0
100 for J=0 to 7
110 B=val("&"+mid$(A$,J*2+1,2))
120 C=C+B:Poke A+J,B:next
130 if S<>C then Print "DATA ERR IN ■";num$(I*10+160):end
140 A=A+8:next
150!-------------
160 data 21023C1102380618,200
170 data 0E18CDC514EBCDBD,1089
180 data 14EB23130DC20A8E,668
190 data 3E0823133DC21A8E,547
200 data 05C2088E0000DD21,603
210 data 308FFD21708F060D,751
220 data C5DD7E03A7C25F8E,1145
230 data FD7E00A7CAA38EDD,1274
240 data 6600DD5601DD7E02,759
250 data 843D6FDD7E02823D,844
260 data 5FCD5C133E88CD94,962
270 data 13C3A38E000000FD,772
280 data 7E00A7C2A38EDD66,1115
290 data 00DD5601DD7E0284,789
300 data 3D6FDD7E03823D5F,808
310 data CD5C133E90CD9413,894
320 data DD6600DD7E01DD86,1026
330 data 0257DD7E02843D6F,742
340 data DD7E01DD8603DD96,1077
350 data 023D5FCD5C133E88,672
360 data CD9413DD23DD23DD,1105
370 data 23DD23FD23C105C5,974
380 data C2318EC1C93AF18F,1221
390 data 87878787473AF08F,1052
400 data E60FB0573AF38F87,1087
410 data 878787473AF28F80,1047
420 data 5F2600DD217C8F06,660
430 data 05CD108F3AF28F87,947
440 data 878787473AF38FED,1157
450 data 4480824FDD2E7B06,801
460 data 04CD118F3AF28FED,1049
470 data 4487878787473AF3,980
480 data 8F80824FDD2E7A06,875
490 data 04CD118FC9000000,570
500 data 4A69CDC514D60238,873
510 data 03AF18023E01DD77,607
520 data 00DD2BDD2BDD2B79,913
530 data 834F05C2118FC900,770
540 data 0D0B02000C0A0104,53
550 data 0F0A01040C0A0400,56
560 data 0A08020810080208,62
570 data 0A0808000705030E,55
580 data 1205030E07050E00,66
590 data 0200051815000518,81
600 data 02001800025F680F,242
610 data 021F00FF009F0000,447
620 data 0100000001010101,5
630 data 0100010000FF0010,273
640 data 1100002E0063CDC5,564
650 data 1462CDBD142DC285,904
660 data 8FC9000000000000,344
670 data 0000000000000000,0
680 data 0105070b0b030d0a,61
690 data 0d0b090d020b060f,80
700 data 0c0d03100b0a0b0a,86
710 data 0e0c04080e0c0c0e,90
720 data 21002806e00e08cd,530
730 data c514575fcb3fb257,930
740 data 87b3e60fb2cdbd14,1151
750 data 230dc2c78f10e6c9,1031
760!----------------
770 Print "■"
780 cls &90
790 locate 2,0:K$="◣↓":gosub 840
800 locate 2,23:K$="◤↑":gosub 840
810 locate 14,11:K$="◢↑":gosub 840
820 locate 14,12:K$="◥↓":gosub 840
830 goto 850
840 for I=0 to 11:Print K$;:next:return
850 J=22:for I=0 to 10
860 Print cursor(I+2,I+1);rpt$(J,"■↓←");
870 J=J-2:next
880 J=2:for I=0 to 10
890 Print cursor(I+15,11-I);rpt$(J,"■↓←");
900 J=J+2:next
910 locate 13,11:Print "—↓←←—■";
920!---  MAN  DATA  ------------
930 Print:restore 1060
940 for J=1 to 8:for I=0 to 15:read A$
950 for K=0 to 15
960 vPoke J*256+I*16+K,val(mid$(A$,K+1,1))
970 next:next:next
980 restore 2410
990 for I=1 to 8:S=0:for J=0 to 255
1000 S=S+vPeek(I*256+J):next
1010 read C:if C<>S then Print I;"めんの DATA が ちが う!■":end
1020 next
1030 Print:Print
1040 call &8FC0:Print "chain↑↑↑":end
1050!-----------1
1060 data 0000000000000000
1070 data 0205022202022200
1080 data 0202220222020250
1090 data 0200000020020000
1100 data 0202222022020720
1110 data 0200002020222020
1120 data 0222222020202220
1130 data 0200020020200020
1140 data 0202022220222220
1150 data 0202220020000200
1160 data 0200020020222220
1170 data 0222222220020020
1180 data 020002000702 020
1190 data 0202222201000020
1200 data 0207070222222220
1210 data 0000000000000000
1220!-----------2
1230 data 0000000000000000
1240 data 0226222202070700
1250 data 0200020022222260
1260 data 0207002002000020
1270 data 0202222222022020
1280 data 0200200020002020
1290 data 0200202000512020
1300 data 0222202222002020
1310 data 0200202000222010
1320 data 0205202022002030
1330 data 0200202020022000
1340 data 0222222222220020
1350 data 0200000002000220
1360 data 0220720200202020
1370 data 0022022302222220
1380 data 0000000000000000
1390!-----------3
1400 data 0000000000000000
1410 data 0720722222022220
1420 data 0020002002220020
1430 data 0222202000000020
1440 data 0200002022222020
1450 data 0202222020002020
1460 data 0202020020650020
1470 data 0200022220002000
1480 data 0222020022222220
1490 data 0206022202020020
1500 data 0204000200020220
1510 data 0200050002220020
1520 data 0222222202000720
1530 data 0200000200070020
1540 data 0220344222222220
1550 data 0000000000000000
1560!-----------4
1570 data 0000000000000000
1580 data 0222222222222220
1590 data 0020040040404020
1600 data 0222207200000420
1610 data 0000202022222020
1620 data 0722202020002020
1630 data 0021201020562020
1640 data 0020002020002020
1650 data 0220222022221220
1660 data 0200202001002200
1670 data 0202200722022020
1680 data 0202061040220720
1690 data 0202222020202120
1700 data 0200000202002000
1710 data 0222222225222220
1720 data 0000000000000000
1730!-----------5
1740 data 0000000000000000
1750 data 0000000111111000
1760 data 0322324232732210
1770 data 0000002000000010
1780 data 0220202022222020
1790 data 0200202020202020
1800 data 0204202020202020
1810 data 0270202020002070
1820 data 0205202022222000
1830 data 0240202220002220
1840 data 0204200002020000
1850 data 0240222222222220
1860 data 0200303040403020
1870 data 0204070404040220
1880 data 0222222226222210
1890 data 0000000000000000
1900!-----------6
1910 data 0000000000000000
1920 data 0211020702070200
1930 data 0201120202011200
1940 data 0201020102000200
1950 data 0201020102010200
1960 data 0200020102141200
1970 data 0201120102010200
1980 data 0200020102010200
1990 data 0206221622062200
2000 data 0200020002000200
2010 data 0201120002010200
2020 data 0201020302041200
2030 data 0207021102010200
2040 data 0200020002000200
2050 data 0205220522052700
2060 data 0000000000000000
2070!-----------7
2080 data 0000000000000000
2090 data 0043431030301110
2100 data 0400112222220010
2110 data 0122200010022210
2120 data 0020107011020110
2130 data 0120202011020000
2140 data 0110202020712220
2150 data 0122102021000120
2160 data 0121102242222020
2170 data 0722102020210120
2180 data 0001202010211100
2190 data 0015102000222210
2200 data 0122202022111170
2210 data 0010002000000000
2220 data 0226222222222250
2230 data 0000000000000000
2240!-----------8
```

★私の友人N君は，突然，手を握ってきて，「はなせ！」と言うと，「むかしむかし，あるところに……」と話しだす変なやつです。(愛知県海部郡・GIL14才)……【影：女の子だったら，ずーっと握っているんじゃない？】

```
2250 data 0000000000000000
2260 data 0222222232222220
2270 data 0200000000000020
2280 data 0212222237222120
2290 data 0402000000007020
2300 data 0202122232202020
2310 data 0402020000202020
2320 data 0202021200202020
2330 data 0402020220202020
2340 data 0202020000202020
2350 data 0202122232202020
2360 data 0002000000002120
2370 data 0212272222222020
2380 data 0200000100100020
2390 data 0732222232222260
2400 data 0000000000000000
2410 data 253,260,263,286
2420 data 285,225,257,265
```

《リスト2》ドリザードの塔のメイン・プログラム・リスト

```
10!■ しょき
20 print "■":clear 256,&8DFF
30 dim NA$(16),P(8),ITAM(7)
40 for I=0 to 16:read A$:NA$(I)=A$:next
50 for I=0 to 8:read A:P(I)=A:next
60 gosub 960
70 X,Y,VX,F=1:VY=0:HIT,HITM,POW=20
80 poke &8F81,F:call &8F80
90 gosub 570
100!■ MAIN
110 sleep 1,5:A=inkey(0):C=0
120 if A=54 then I=VX:VX=VY:VY=-I:C=1
130 if A=55 then I=VX:VX=-VY:VY=I:C=1
140 if A=46 then VX=-VX:VY=-VY:C=1
150 if A=51 then C=2
160 if inkey(1)=1 then goto 650
170 if inkey(1)=4 then goto 740
180 if C=0 then goto 110
190 if C=1 then gosub 570:goto 110
200 if vpeek((Y+VY)*16+X+VX)>0 then X=X+VX:Y=Y+VY:gosub 570:
gosub 1150:goto 240
210 K=18:L=1:gosub 1110
220 print "かべにぶつかった いてっ!";
230 sleep 1,30:goto 90
240 HIT=HIT+1:if HIT>HITM then HIT=HITM
250 C=vpeek(X+Y*16):if C<3 then goto 110
260 on C-2 goto 290,350,360,420,480
270 goto 110
280!■ OBJ
290 K=15:L=1:gosub 1110
300 print "■おっと おとしあな";
310 sleep 1,30:I=rnd(20)
320 print "■";num$(I);" の だめーじ";
330 sleep 1,30:HIT=HIT-I:gosub 1440
340 F=F-1:goto 80
350 I=VX:VX=-VY:VY=I:goto 80
360 K=19:L=2:gosub 1110
370 print "うえにのぼるかいだんがある"
380 print "  うえにいくか? (y/n)";
390 I=inkey(0):if I=38 then goto 90
400 if I<>22 then goto 390
410 F=F+1:goto 80
420 K=19:L=2:gosub 1110
430 print "したにおりる かいだんがある"
440 print "  したにいくか? (y/n)";
450 I=inkey(0):if I=38 then goto 90
460 if I<>22 then goto 450
470 F=F-1:goto 80
480 O=peek(&8FA0+(F-1)*4+X/4)
490 if(O and &80)>0 then goto 90
500 K=14:L=3:gosub 1110
510 print NA$(O);"をみつけた"
520 if ITAM(7)>0 then print "しかし、もうもてない!":goto 550
530 ITAM(7)=O:gosub 1050
540 poke &8FA0+(F-1)*4+X/4,O or &80
550 sleep 1,30:goto 90
560!■ めいろかく
570 poke &8FF0,X,Y,VX,VY
580 call &8EB5:call &8E00:view
590 print cursor(26,5);"FLOOR↓←←←";F
600 print cursor(26,8);"ひがしへ↓←←←";X
610 print cursor(26,11);"みなみへ↓←←";Y
620 print cursor(26,14);"HITS↓←←←";HIT
630 return
640!■ つよさ
650 K=17:L=5:gosub 1110
660 print "わんりょく    ";POW
670 print "げんたいりょく";HITM
680 print "たいりょく    ";HIT
690 print "けん  ";NA$(SWORD);P(SWORD)
700 print "たて  ";NA$(SHILD);P(SHILD);
710 if inkey(0)<>8 then goto 710
720 goto 90
730!■ もちもの
740 K=16:L=10:gosub 1110
750 for I=0 to 7
760 print num$(I+1);")";NA$(ITAM(I))
770 next:print cursor(0,9);"■(u/d)";
780 I=inkey(0):if I=8 then goto 90
790 if I=23 then goto 810
800 if I=27 then goto 990 else goto 780
810 print cursor(0,9);"なにをつかう?(1-8)   ";
820 I=inkey(0):if I=0 then goto 820
830 I=I-8:if I<9 and I>0 then goto 850
840 if I=0 then goto 90 else goto 820
850 J=ITAM(I-1):if J<9 then goto 970
860 ITAM(I-1)=0
870 on J-8 gosub 890,900,910,920,930,940,950,960
880 gosub 1050:goto 740
890 HIT=HIT+rnd(30)+20:return
900 HIT=HIT*3:return
910 HITM=HITM+rnd(POW):return
920 HITM=HITM-rnd(HITM/2):return
930 POW=POW+rnd(HITM):return
940 POW=POW-rnd(POW/2):return
950 HIT=HIT-60*(F=8)-30:return
960 for I=0 to 31:poke &8FA0+I,(peek(&8FA0+I)and &7F):next:r
eturn
970 if J<5 then SWORD=J else SHILD=J
980 goto 740
990 print cursor(0,9);"なにをすてる?(1-8)   ";
1000 I=inkey(0):if I=0 then goto 1000
1010 I=I-8:if I<9 and I>0 then goto 1030
1020 if I=0 then goto 90 else goto 1000
1030 if ITAM(I-1)=SWORD or ITAM(I-1)=SHILD then print cursor
(0,9);"■みにつけている";:sleep 1,30:goto 740
1040 ITAM(I-1)=0:gosub 1050:goto 740
1050 for K=0 to 3:for I=0 to 6
1060 if ITAM(I)>0 then goto 1090
1070 for J=I+1 to 7:ITAM(J-1)=ITAM(J)
1080 next:ITAM(7)=0
1090 next:next:return
1100!■ まど
1110 I=14-K/2:J=12-L/2
1120 view I-1,J-1,K+I,L+J:cls &98
1130 view I,J,I+K-1,J+L-1:cls:return
1140!■ たたかい
1150 if F=8 and X=8 and Y=8 then EH,EA,ED=255:A$="どりざーど":
goto 1190
1160 if rnd(64)>F then return
1170 J=F*8:EA=rnd(J)+J:ED=rnd(J)+J
1180 EH=rnd(J)+J:A$="まもの"
1190 K,L=10:gosub 1110
1200 print A$;"があらわれた。":sleep 1,30
1210 print "    (f/r)"
1220 I=inkey(0):if I=20 then goto 1240
1230 if I=28 then goto 1260 else goto 1220
1240 print "ゆうしゃは にげだした!■":sleep 1,30
1250 if rnd(10)<F then print "しかし おいつかれた!■":goto 1350 else g
oto 90
1260 print "ゆうしゃのこうげき":sleep 1,30
1270 I=rnd(20)-10+POW+P(SWORD)-ED
1280 if I<1 then print "しっぱい !!■":goto 1350
1290 print A$;"は";num$(I);"のだめーじ■"
1300 EH=EH-I:if EH<1 then print A$;"をたおした!!■":sleep 1,30 els
e goto 1350
1310 if A$<>"まもの" then goto 1470
1320 if rnd(100)<F then POW=POW+1
1330 if rnd(50)<F then HITM=HITM+1
1340 P(4)=P(4)-(SWORD=4)*F:P(8)=P(8)-(SHILD=8)*F:goto 90
1350 sleep 1,30:print A$;"のこうげき■":sleep 1,30
1360 if F=8 and rnd(2)=0 then print A$;"は ひをふいた!!■":I=rnd(30
):goto 1390
1370 I=rnd(20)-10-POW-P(SHILD)+EA
1380 if I<1 then print "しっぱい !■":goto 1210
1390 print "ゆうしゃは";num$(I);"のだめーじ■":
1400 HIT=HIT-I:gosub 1440
1410 print "HIT のこり";num$(HIT)
1420 goto 1210
1430!■ END
1440 if HIT>0 then return
1450 sleep 1:gosub 570:K,L=10:gosub 1110
1460 sleep 1:print "■ゆうしゃはこころざしなかばにして、しんでしまった....";:sleep
 2:cls:end
1470 sleep 1:print "■ついに、ゆうしゃは はぎょうをなしとげた!"
1480 sleep 1:print "■■そして ゆうしゃはちいさくつぶやいた...."
1490 sleep 1:print "■つかれた.....":sleep 2
1500 view:cls:locate 12,23:print "THE END";
1510 sleep 1:print "■";:goto 1510
1520!■ DATA
1530 data "なし  ",たんけん,ちょうけん,めいとうむらさめ,とき の けん
1540 data ちいさき たて,おおいなるたて,かがみのたて,とき の たて
1550 data しょくりょう,やくそう,あかきのこ,あおきのこ,あかいたま,あおいたま,しろいたま,くろいたま
1560 data 0,16,32,64,0,16,32,64,0
```

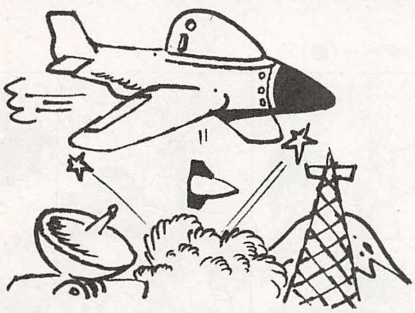
評…デヘッ(影)



by 氷山一太

★影さん，今度遊びに行くから，パソコンのぶっ壊しかたを，ぼくの目の前で見せてくださいネ。覚えて友達のをためしてみます。(岡山市・**北原拍手!!16才**)……**【影：いいけど，キミのパソコンを持ってきてネ!!】**

MSX/MSX2/MSX2+用



奥の深いシューティング・ゲーム

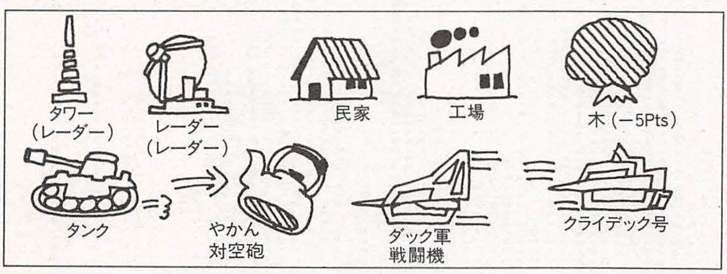
クライデック

EMGVT－

⦿あそびかた

カーソル・キーでクレイ・デックを8方向に動かし，スペース・キーで『ミッソー(©さらまんだ)』を撃ちます。敵タンクがでてきたら，もちろんやっつけます。ついでに言いますと，タンクは『やかん砲』を撃ってきます。さらについでに言いますと，タンクがでるまでに，レーダーをできるだけ多くやっつけますと，タンクが弱くなります。まあいろいろとありますが，けっこー楽しいので自分で発見してください。

で，すべてのミッションをクリアしますと，レポートがでて，さらにボーナスが入って，終わります。ゲームはけっこう短いですが，よりよいセーセキのバクゲキ王をめざしてください。



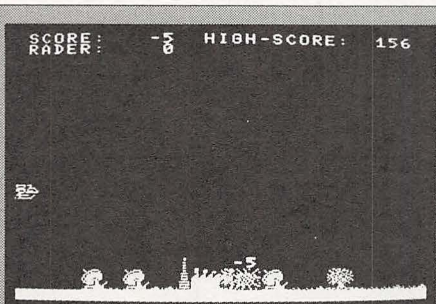
《第1図》キャラクター紹介

CHECKER FLAG

編：これは楽しい横スクロール・シューティング・ゲームですね。

影：リストの長さの割にキャラクターも豊富だし，やかん砲の追いかけなんて，おみごとですネ。

Dr.D：2人の言うとおりじゃな。リストは短くて，しかも，わかりやすいし，ゲームの内容は，非常に奥が深い。キャラクターもなかなか雰囲気がでていて二重マルじゃ。みんなも，このプログラムをお手本に，ゲームを作ろう!!



◀《写真1》スタート!!木を撃つと－5ポイントだ!!



▶《写真2》戦車はやかん対空砲を撃ってくるゾ!!



◀《写真3》戦車をやっつけるとつぎの敵がやってくる



▶《写真4》ダック軍だ!!編隊を組んで飛んでくるゾ

★ボクの小学校のときの友人O君は，ドラエモン・ファンで，遠足などで，バスに乗ったときは必ず「ぼく，ドラエモンです」をやっていました。(高知市・岡本朋也13才)……【影：当然，おやつはドラ焼きだろうネー。】

クライデックのプログラム・リスト

```
1 '◆◆◆ C R Y  D E C ◆◆◆ 1988/10 ◆◆◆◆◆
2 '◆◆◆ FIRST SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●
3 CLEAR200,&HC000:SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:KEY1,"SCREEN0
:LIST"
4 FORI=0TO63STEP32:S=0:READD$,S$:FORJ=0TO31:B=VAL("&H"+MID$(D$,J+J+1,2)):POKEI+&
HC000+J,B
5 S=S+B:NEXT:PRINTI/32*10+10010;:IFVAL("&H"+RIGHT$(HEX$(S),2))<>VAL("&H"+S$)THEN
PRINT"ERROR!":STOPELSENEXT:DEFUSR=&HC000:FORI=0TO100:POKE&HC000+63+I,32:NEXT
6 DATA 21801A112AC0016000CD5900212BC011801A016000CD5C00060321801A112000,73
7 DATA 3E20CD4D001910F8C92000000000000000000000000000000000000000000000,82
8 RESTORE9:FORI=0TO4:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1
,2)):NEXT:NEXT
9 DATA 000000007E423C7E621D307F10BF000000000000E0207884F2FE008810E00000
10 DATA 10281C0E060000102C1E0400000000000000000000000040A07030000000000
11 DATA 000001C0676F5F3F3F67585F27180700708C023111E1FAFCFCFE7E8EF6E418F0
12 DATA 000000000000601FF01072A401B402A0000004021E27CC2BDC2FCAA016C01AA
13 DATA 00000000000114FAF5C5F00F9000000000E142C5CA05E807F00FC20F40C1000
14 RESTORE15:A$="♠いうえくけこさィゥェォアイウエクケコサタチツテネノハヒ":FORI=1TOLEN(A$):READD$:A=ASC(MID$
(A$,I,1))*8:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(D$,J+J+1,2)):NEXTJ,I
15 '....0102030405060708,0102030405060708,0102030405060708,0102030405060708
16 DATA FEFCC4DCDCFC8000,00000000000064FF,000000000187DFF,000000000000126F
17 DATA 00211609172F2F5F,5E2F3F0F001F107F,00E010F0F8F8F838,D060616274FCFCFF
18 DATA 0018003C003C003C,007E007E007E00FF,0000000000000000,0808001800180018
19 DATA 004000100020000F,152A5DB62F3E01FF,00000000000000F8,54AA55AAFE1EE1FF
20 DATA 30313100113377FF,55FFFFFFAAFFF0AF,00808C00113377FF,55FFFFFFAAFFF3AE
21 DATA 1B45331EB26DB75D,963D5B110103DA77,20788A52ACD39C6A,F558A4C0C0E09F73
22 DATA 2291092D9F7A351A,6BD5369D36224490,420409D0E86CB7C8,725091AC43402420
23 FORI=0TO9:VPOKE&H2010+I,VAL("&H"+MID$("748111E111B151713191",I+I+1,2)):NEXT
24 '
25 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):B$="くこ"+A$+"けさ":C$=CHR$(30)+"ォ"+CHR$(29)+CHR$(3
1)+"ィ"+CHR$(29)+CHR$(31)+"ゥ":D$="アウ"+A$+"イエ":E$="クコ"+A$+"ケサ":F$="タツ"+A$+"チテ":G$=
"ネハ"+A$+"ノヒ":D=156
26 '◆◆◆◆ TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
27 RESTORE27:FORI=0TO13:READS:SOUNDI,S:NEXTI:DATA 0,0,0,0,0,0,255,0,16,0,0,255,1
28,1:R=RND(-1):FORI=0TO9:X(I)=0:NEXT
28 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT:CLS:GOSUB76:LOCATE8,6:PRINT"( C R Y  D E C )":L
OCATE7,20:PRINT"BY EMGVT-HALT 9918.":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:X=0:Y=0
29 CLS:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"♠");:FORI=0TO5:S(I)=0:NEXT
30 A$="くけこさィゥェォアイウエクケコサチツテ":SOUND13,1
31 '◆◆◆◆◆ MISSIONS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
32 C=0:E=350:F=0:GOSUB76
33 GOSUB55:GOSUB78:E=E-1:IFE>0GOTO33
34 T=0:U=7:S=209:E=65-F:GOSUB76
35 GOSUB55:GOSUB66:GOSUB78:IFE>0GOTO35
36 FORJ=0TO2:FORI=0TO20:LOCATEABS(T/8+RND(1)*6-3),21-I:PRINTG$;:NEXTI,J:C=C+500
37 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"♠");
38 E=300:GOSUB76
39 GOSUB55:GOSUB78:E=E-1:IFE>0GOTO39
40 T=0:U=6:S=209:E=80-F:GOSUB76
41 GOSUB55:GOSUB66:A=USR(0):IFE>0GOTO41
42 FORJ=0TO1:FORI=0TO20:LOCATEABS(T/8+RND(1)*6-3),21-I:PRINTG$;:NEXTI,J:C=C+200
43 E=300:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"♠");
:GOSUB76
44 GOSUB55:GOSUB78:E=E-1:IFE>0GOTO44
45 E=350:GOSUB76
46 GOSUB55:GOSUB72:A=USR(0):E=E-1:IFE>0GOTO46
47 T=0:U=8:S=209:E=100-F:GOSUB76
48 GOSUB55:GOSUB72:GOSUB66:A=USR(0):IFE>0GOTO48
49 C=C+250:E=300:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(
31,"♠");:GOSUB76
50 GOSUB55:GOSUB72:GOSUB78:E=E-1:IFE>0GOTO50
51 T=0:U=7:S=209:E=140-F:GOSUB76
52 GOSUB55:GOSUB66:GOSUB78:GOSUB72:IFE>0GOTO52
53 FORJ=0TO4:FORI=0TO20:LOCATEABS(T/8+RND(1)*6-3),21-I:PRINTG$;:NEXTI,J:C=C+1000
:GOTO87
54 '◆◆◆◆◆◆ CRYDEC ●●●●●●●●●●●●●●●●
55 A=STICK(0):B=STRIG(0):X=X+(A>5ANDX>1)-(A>1ANDA<5ANDX<27):Y=Y+((A=1ORA=2ORA=8)
ANDY>3)-(A>3ANDA<7ANDY<18):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),14,0
56 IFW>0THENW=W+1:V=V+1:PUTSPRITE1,(V*8,W*8),5,1:IFW=21THENW=0:LOCATEV,22:PRINT"
ネハ";:PUTSPRITE1,,0:IFINSTR(A$,CHR$(VPEEK(6816+V)))>0THENGOSUB58ELSEELSEELSEIFBTH
ENV=X:W=Y+1
57 RETURN
58 '●● BOMB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
59 SOUND13,1:ONINSTR(A$,CHR$(VPEEK(6816+V)))GOSUB60,60,60,60,61,61,61,61,62,62,6
2,62,63,63,63,63,64,64,64,64:LOCATEV,21:PRINTG$;:GOSUB76:RETURN
60 C=C+20:F=F+1:S(1)=S(1)+1:RETURN
61 C=C+30:F=F+2:S(2)=S(2)+1:RETURN
62 C=C+10:S(3)=S(3)+1:RETURN
63 C=C+50:S(4)=S(4)+1:RETURN
64 LOCATEV,20:PRINT"-5";:C=C-5:RETURN
65 '◆◆◆◆ TANK ●●●
66 T=T+U-3-(T<16)*8:U=U+U*2*(T>230ORT<16):PUTSPRITE2,(T,165),3,3:IFABS(V-T/8)<2A
NDW>19THENSOUND13,1:LOCATEV,20:PRINTG$;:E=E-1:C=C+10:GOSUB76
67 IFS<209THENR=R+SGN(X*8-R)*4:S=S+SGN(Y*8-S)*4:PUTSPRITE3,(R,S),11,2ELSEIFRND(1
)>.6THENR=T:S=160
68 IFABS(R-V*8)<14ANDABS(S-W*8)<14THENSOUND13,1:S=209:PUTSPRITE3,,0:W=20:C=C+5:G
OSUB76:S(5)=S(5)+1
69 IFABS(R-X*8)<14ANDABS(S-Y*8)<14THENGOTO85
70 RETURN
71 '◆◆ GAMNO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
72 FORI=0TO2:X(I)=X(I)-Z(I)-9:IFX(I)<8THENX(I)=255:Y(I)=RND(1)*140+32:Z(I)=RND(1
)*14ELSEPUTSPRITE5+I,(X(I),Y(I)),5+I,4
73 NEXT:IFVDP(8)<>191THENRETURN
74 FORI=0TO2:IFABS(X*8-X(I))<14ANDABS(Y*8-Y(I))<10THENA=256:NEXTELSENEXT:IFA<>25
6THENRETURNELSE85
75 '◆◆ SCORE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
76 D=D+(C-D)*-(C>D):LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE:#####  HIGH-SCORE:#####   RADER:#
####";C;D;F:RETURN
77 '◆◆ BASE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
78 A=RND(1)*19:ONAGOSUB80,81,82,83,84:IFZTHENA=USR(0)
79 A=RND(1)*3:LOCATE31,22:PRINTMID$("いうえ",A+1,1);:A=USR(0):RETURN
80 LOCATE29,21:PRINTB$;:RETURN
81 LOCATE29,21:PRINTC$;:RETURN
82 LOCATE29,21:PRINTD$;:RETURN
83 LOCATE29,21:PRINTE$;:RETURN
84 LOCATE29,21:PRINTF$;:RETURN
85 '◆◆ BOMBBOMB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
86 SOUND1,15:SOUND13,1:PUTSPRITE0,,0:FORI=0TO30:LOCATEABS(X+RND(1)*6-3),ABS(Y+RN
D(1)*6-3):PRINTG$;:NEXT:FORI=0TO6000:NEXT:GOTO27
87 '◆◆ CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
88 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"♠");:GOSUB76:FO
RI=0TO64:GOSUB78:NEXT
89 LOCATE9,5:PRINT"MISSION COMPLETED":LOCATE10,7:PRINT"BATTLE REPORT"
90 LOCATE6,10:PRINTB$;" x"S(1);:GOSUB100:LOCATE6,10:PRINTC$;" "CHR$(29)CHR$(30)"
"CHR$(31)" x"S(2);:GOSUB100
91 LOCATE6,9:PRINT" "CHR$(29)CHR$(31);D$" x"S(3):GOSUB100:LOCATE6,10:PRINTE$" x"
S(4):GOSUB100:GOSUB100:LOCATE6,9:PRINTSPC(96)
92 LOCATE2,10:PRINT"RADER POINTS DESTROYED x"F:GOSUB100
93 LOCATE1,12:PRINT"YAKAN-MISSILE DESTROYED x"S(5);:GOSUB100:LOCATE10,14:PRINT"T
ANK-DESTROYED x 4":GOSUB100
94 A=S(1)*10+S(2)*15+S(3)*5+S(4)*40+S(5)*5+F*10+2000:LOCATE10,17:PRINT"TOTAL BON
US:";A;:C=C+A:GOSUB76:GOSUB100
95 LOCATE6,19:PRINT"YOUR TITLE IS ";
96 IFC<9000THENA$="SOLDIER":GOTO99
97 IFC>8999ANDC<15501THENA$="CADET":GOTO99
98 IFC>15500THENA$="GENERAL"
99 PRINTA$;:FORI=0TO7000:NEXT:CLS:INTERVALOFF:LOCATE1,10:PRINT"THANK YOU FOR YOU
R NICE PLAY":PRINTSPC(8)"SEE YOU AGAIN!":FORI=0TO5000:NEXT:GOTO 27
100 FORI=0TO5000:NEXT:RETURN
101 '◆◆◆ CRYDEC BY <E>EMGVT-HALT 9918.   (OBJECTASSISTANT LAUGH) 1988/10.◆◆◆◆◆◆◆
◆◆ 222 yokohamashi kouhokuku toriyamacho 1285-3-103 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
```

★時代劇の悪役には，月に一度ぐらいは同じ役者がでてくる。ついでに5か月に一度ぐらい越後屋がでてくる。
(東京都杉並区・クラシックミュージック13才)……【影：3分に一度，切られた人がまたでてくるゾ!!】

MSX/MSX2/MSX2+用

宝をすべてぬすみだせ!!

ぬすっとだんさん



たかはし

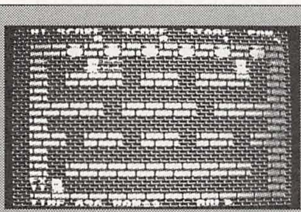
★遊びかた

カーソル・キーまたはジョイスティックで左下にいる主人公を動かして画面上方にある金を取って左下にあるEXITに行ってください。

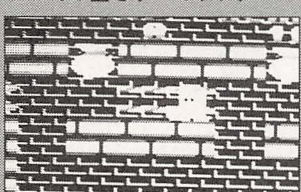
しかし，迷路の中では警備員(?)がうろうろしているし，金の前にはレーザーが往復しているのでうまくかわしてください。もしも，敵につかまりそうになったらスペース・キーを押してください。右上に表示されているPAWの数が減ってどこかにワープします。もちろんPAWが0だとワープできません。

それから金は一度にいくらでも持てますが，金を持てば持つほど動くスピードが遅くなります。

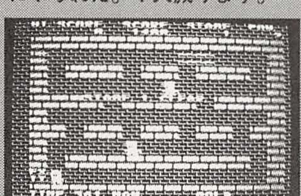
金をすべてEXITに持って行くとPAWが一つ増えてクリアです。24面をクリアすると1面にもどります。



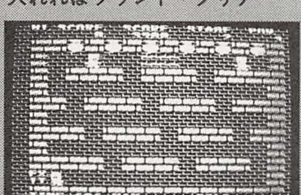
▲《写真1》ゲーム・スタート！上にある宝をすべて取れ！



▲《写真2》しまった！レーザーにやられた。1人減ります。



▲《写真3》すべての宝を出口に入れればラウンド・クリア



▲《写真4》これは2面。敵にはさまれないように！

《第1表》変数表

MX，MY	自分の座標
TX( )，TY( )	敵の座標
TH	MANの数
ST	ステージ
SC	スコア

ぬすっとだんさんのプログラム・リスト

```
10 KEY2,"SCREEN0"+CHR$(13):SCREEN0:WIDTH 40
20 SCREEN1,2,0:CLEAR 3000:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFUSR=126:WIDTH 32:Q=RND(-TIME)
30 DIM RO$(29),TX(3),TY(3),M(14,12),LX(20),X(2),Y(2),PC(3)
40 LOCATE 2,22:PRINT"DATA READING"
50 A$="T150V14L16":PLAY A$,A$,A$
60 FOR I=48 TO 93:RESTORE 90:FOR U=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&h"+A$):D=I*8+U
70 S=VPEEK(D):FOR P=0 TO 2:VPOKE D+&H800*P,SORS/2ORS/4
80 VPOKE D+&H2000+&H800*P,A:NEXT:NEXT:NEXT
90 DATA F1,F1,F4,F1,91,81,64,61
100 FOR I=0 TO 21:READ A$,B$,C$:A=ASC(A$)*8:FOR U=0 TO 7:FOR P=0 TO 2
110 VPOKE A+U+&H800*P,VAL("&h"+MID$(B$,U*2+1,2))
120 VPOKE A+U+&H2000+&H800*P,VAL("&h"+MID$(C$,U*2+1,2)):NEXT:NEXT:NEXT
130 FOR I=0 TO 2:A$="":B$(0)="":B$(1)="":FOR U=0 TO 1:FOR O=0 TO 1:READ D$
140 FOR P=0 TO 7
150 A=VAL("&h"+MID$(D$,P*2+1,2)):A$=A$+CHR$(A):C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
160 E$="":FORL=0TO7:E$=E$+MID$(C$,8-L,1):NEXT:B$(U)=B$(U)+CHR$(VAL("&b"+E$))
170 NEXT:NEXT:NEXT:SPRITE$(I*2)=A$:SPRITE$(I*2+1)=B$(1)+B$(0):NEXT
180 FOR I=0 TO 4:READ A$,B$,C$:A=ASC(A$):B=A*8:C=(A+4)*8:FOR U=0 TO 7
190 D=VAL("&h"+MID$(B$,U*2+1,2)):D$=RIGHT$("0000000"+BIN$(D),8)
200 E$="":FOR L=0 TO 7:E$=E$+MID$(D$,8-L,1):NEXT
210 FOR P=0 TO 2:VPOKE B+U+&H800*P,D:VPOKE C+U+&H800*P,VAL("&b"+E$)
220 VPOKE B+U+&H2000+&H800*P,VAL("&h"+MID$(C$,U*2+1,2))
230 VPOKE C+U+&H2000+&H800*P,VAL("&h"+MID$(C$,U*2+1,2)):NEXT:NEXT:NEXT
240 FOR I=0 TO 19:READ LX(I):NEXT
250 FOR I=0 TO 29:READ RO$(I):NEXT
260 CH$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D):CB$=CH$+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
270 FOR I=0 TO 5:READ S(I):NEXT
280 A=USR(0):CLS:PC(0)=13:PC(1)=8:PC(2)=7:PC(3)=2:M$(0)="":M$(1)="O5C"
290 M$(2)="O4E12C12":M$(3)=M$(2)
300 GOSUB 960:GOSUB 1230
310 GOSUB 1150:GOSUB 1190:GOSUB 1200
320 GOSUB 1340
330 '●●● MAIN ●●●
340 FOR TI=0 TO 700:S=STICK(SI):YD=((S=1)-(S=5))*2:XD=0:IF S=7 THEN SP=0:XD=-2
350 IF S=3 THEN SP=1:XD=2
360 VV=VPEEK(&H1800+MX+XD+(MY+YD)*32):IF VV<>32 THEN GOSUB 440
370 A=TIMOD(GR+1):A=-A*(PU<>3):MX=MX-XD*(A=0):MY=MY-YD*(A=0):PU=-PU*(TI<PW)
380 PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8-1),PC(PU),SP:PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8-1),11,SP+2:PUT
SPRITE 2,(MX*8,MY*8-1),10,SP+4-2*(GR=0)
390 IF STRIG(SI)ANDWP>0 THEN GOSUB 1070
400 TK=TIMOD4:ON TK+1-(PU=1)*4 GOSUB 540,650,670,650,590,590,590,590
410 VV=VPEEK(&H1800+MX+MY*32):IF VV<>32 THEN GOSUB 440
420 LOCATE 2,23:PRINTUSING"TIME####";700-TI;:NEXT:GOTO 780
```


★僕の友人のMは，メガドライブがほしいと言うと，オメガトライブの歌をうたいだす，影さんみたいな人です。(佐賀県鳥栖市・2年5組7番13才)……【影：メガドライブっていうから目がドライブなのかと思ったゾ!!】

敵やレーザーにつかまると左下のMANが一つ減り，なくなるとゲーム・オーバーです。

タイトル画面でカーソル・キーの上下を押すことによって面セレクトができます（1～24面まで）。

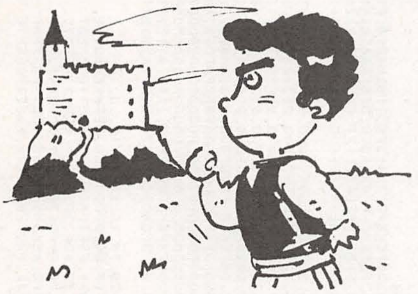
```
430 '●●● アタリ ハンテイ ●●●
440 XD=0:YD=0:IF VV=ASC("オ")ORVV=ASC("ニ") THEN RETURN
450 IF VV=177 THEN GOSUB 490:SC=SC+100:GOSUB 1150:GOSUB 1200:RETURN
460 IF VV=69ANDGR>0 THEN GOSUB 500:RETURN
470 IF (VV=184ORVV=186ORVV=191) THEN GOTO 780
480 RETURN
490 PLAY"O5GE":GR=GR+1:LOCATE MX,2:PRINT"オカ"+CH$+"カオ";:RETURN
500 PUT SPRITE 2,(0,209):A=GR
510 FOR I=1 TO A:SC=SC+100*A:GOSUB 1150:GR=GR-1:MG=MG+1:PLAY"O4A"
520 GOSUB 1200:NEXT:IF MG=6 THEN 860 ELSE RETURN
530 '●●● テキ イドウ ●●●
540 LOCATE TX(TK),TY(TK):PRINT"  "+CH$+"  ";
550 V=VPEEK(&H1800+TX(TK)+X(TK)+(TY(TK)+Y(TK))*32):IF V<>32ANDV<>ASC("ク") THEN X
(TK)=-X(TK):Y(TK)=-Y(TK):GOTO 570
560 GOSUB 930:TX(TK)=TX(TK)+X(TK):TY(TK)=TY(TK)+Y(TK)
570 LOCATE TX(TK),TY(TK):PRINT T$;
580 IF M(TX(TK)/2,TY(TK)/2)=1 THEN GOSUB 600
590 RETURN
600 A=SGN(MY-TY(TK))*2:Y(TK)=-A*(VPEEK(&H1800+TX(TK)+(TY(TK)+A)*32)=32)
610 X(TK)=-SGN(MX-TX(TK))*(Y(TK)=0)*2
620 IF X(TK)=0ANDY(TK)=0 THEN X(TK)=SGN(MY-TY(TK))*2:RETURN
630 IF ABS(MY-TY(TK))<3ANDMX<>TX(TK) THEN X(TK)=SGN(MX-TX(TK))*2:Y(TK)=0
640 GOSUB 930:RETURN
650 LOCATE LX(LZ),LY:PRINT"   "+CB$+"   ";:LZ=(LZ+1)MOD20
660 LOCATE LX(LZ),LY:PRINT"ククク"+CB$+"ククク";:RETURN
670 LOCATE TX(TK),TY(TK):PRINT"  "+CH$+"  ";
680 V=VPEEK(&H1800+TX(TK)+X(TK)+(TY(TK)+Y(TK))*32):IF V<>32ANDV<>ASC("ク") THEN X
(TK)=-X(TK):Y(TK)=-Y(TK):GOTO 700
690 GOSUB 930:TX(TK)=TX(TK)+X(TK):TY(TK)=TY(TK)+Y(TK)
700 LOCATE TX(TK),TY(TK):PRINT T$;
710 IF M(TX(TK)/2,TY(TK)/2)=1 THEN GOSUB 730
720 RETURN
730 A=SGN(MY-TY(TK))*2:Y(TK)=-A*(VPEEK(&H1800+TX(TK)+(TY(TK)+A)*32)=32)
740 X(TK)=-SGN(MX-TX(TK))*(Y(TK)=0)*2
750 IF X(TK)=0ANDY(TK)=0 THEN X(TK)=SGN(15.5-TY(TK))*2
760 RETURN
770 '●●● MISS ●●●
780 GOSUB 1020:PLAY"O3BB-AGF-"
790 FOR I=0 TO 2000:NEXT:TH=TH-1:GOSUB 1190:GOSUB 1050
800 IF TH>0 THEN GOSUB 970:GOTO 340
810 GOSUB 1050:LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER"
820 PLAY"O4CCCCDDEEDDEEGGGGRRO5CCCCCCCC"
830 IF SC>HI THEN LOCATE 9,12:PRINTUSING"HI SCORE #####";SC:HI=SC
840 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 300
850 '●●● STAGE CLEAR ●●●
860 MG=0:LOCATE 8,10:PRINT"STAGE";ST;"CLEAR":ST=ST+1:IF ST>24 THEN ST=1
870 PLAY"O5GGGR1":A=INT((700-TI)/100)
880 GOSUB 1130:LOCATE 7,12:PRINT"BONUS  ";A*300+1000;"POINT"
890 FOR I=0 TO 9+A*3:PLAY"O5C":SC=SC+100:GOSUB 1150:GOSUB 1130:NEXT
900 FOR I=0 TO 13:FOR U=0 TO 10:M(I,U)=0:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
910 WP=WP+1:GOSUB 1050:GOSUB 1150:GOSUB 970:GOTO 310
920 '●●● テキ ホウコウ ●●●
930 IF X(TK)=2 THEN T$="ソセ"+CH$+"チタ" ELSE IF X(TK)=-2 THEN T$="コサ"+CH$+"シス"
940 RETURN
950 '●●● ヘンスウ ●●●
960 MG=0:TH=3:ST=1:SC=0:GR=0:WP=5:EX=10000
970 MX=4:MY=20:SE=1:SE=S(GR)
980 FOR I=0 TO 3 STEP 2:TX(I)=4+22*(I/2):TY(I)=4:NEXT
990 X(0)=2:Y(0)=0:X(2)=-2:Y(2)=0:LY=4:FOR TK=0 TO 1:GOSUB 930:NEXT
1000 RETURN
1010 '●●● テキ ケス ●●●
1020 FOR I=0 TO 3 STEP 2:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"  "+CH$+"  ";:NEXT
1030 LOCATE LX(LZ),LY:PRINT"   "+CB$+"   ";:RETURN
1040 '●●● ジブン ケス ●●●
1050 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
1060 '●●● WARP ●●●
1070 PLAY"O4EF#E#GFG#":WP=WP-1:GOSUB 1150:GOSUB 1130:GOSUB 1050
1080 WX=INT(RND(Q)*11)*2+4:WY=INT(RND(Q)*8)*2+4:WV=VPEEK(&H1800+WX+WY*32)
1090 IF WV<>32 THEN 1080
1100 PUT SPRITE 0,(WX*8,WY*8),2,SP:MX=WX:MY=WY
1110 PLAY"G#FGE#F#E":GOSUB 1130:RETURN
1120 '●●● MUSIC WAIT ●●●
1130 IF PLAY(0) THEN 1130 ELSE RETURN
1140 '●●● SCORE ●●●
1150 LOCATE 2,0:PRINT"HI SCORE  SCORE  STAGE  POW  "
1160 LOCATE 2,1:PRINTUSING"  #####  #####  #####  ####  ";HI;SC;ST;WP
1170 IF SC>EX THEN LOCATE 10,20:PRINT"1 UP":GOSUB 1210:LOCATE 10,20:PRINT"    "
1180 RETURN
1190 LOCATE 11,23:PRINT"MAN    ";:LOCATE 14,23:PRINTSTRING$(TH+(TH>0),183);:RETU
RN
1200 LOCATE 20,23:PRINT"GOLD      ";:LOCATE 24,23:PRINTSTRING$(GR,185);:RETURN
1210 TH=TH-(TH<5):GOSUB 1190:PLAY"O5CDFBO6DB":EX=EX+10000:FOR I=0 TO 2000:NEXT:R
ETURN
1220 '●●● TITLE ●●●
1230 CLS:GOSUB 1150
1240 FOR I=5 TO 20 STEP 2
1250 LOCATE 0,I:PRINT"カオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオ";:NEXT
1260 FOR I=4 TO 20 STEP 2
1270 LOCATE 0,I:PRINT"オカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカ";:NEXT
1280 LOCATE10,10:PRINT"NUSUTTO  DANSAN"
1290 LOCATE10,12:PRINT" HIT SPAGE KEY "
1300 FOR SI=0 TO 2:IF STRIG(SI) THEN CLS:RETURN
1310 S=STICK(SI):ST=ST-(S=1)*(ST>1)+(S=5)*(ST<24):GOSUB 1150:NEXT:GOTO 1300
1320 GOTO 1430
1330 '●●● MAKE STAGE ●●●
1340 LOCATE 0,2:PRINT"  オカオカアイオカアイオカアイオカアイオカアイオカアイオカ  "
1350 LOCATE 0,3:PRINT"  カオカオウエカオウエカオウエカオウエカオウエカオウエカオ  "
1360 LOCATE 0,4:PRINT"  オツ                                            ニカ  "
1370 LOCATE 0,5:PRINT"  カツ                                            ニオ  "
1380 FOR I=7 TO 22 STEP 2
1390 LOCATE 0,I:PRINT"  カオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオ  ";:NEXT
1400 FOR I=6 TO 22 STEP 2
1410 LOCATE 0,I:PRINT"  オカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカオカ  ";:NEXT
1420 LOCATE 2,20:PRINT"EX"+CH$+"IT";:FOR U=0 TO 3
1430 A$=RIGHT$(STRING$(12,48)+BIN$(VAL("&h"+MID$(RO$(ST-1),U*3+1,3))),12)
1440 FOR I=0 TO 11:X=4+I*2:Y=6+U*4:B=VAL(MID$(A$,I+1,1))
1450 IF B=1 THEN LOCATE X,Y:PRINT"オカ"+CH$+"カオ"+CH$+"  "+CH$+"  ";:GOTO 1470
1460 IF B=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT"  "+CH$+"  "+CH$+"  "+CH$+"  ";:M(X/2,(Y-2)/2)
=1:M(X/2,(Y+2)/2)=1
1470 NEXT:NEXT:RETURN
1480 '●●● DATA ●●●
1490 DATA " ",0808EF008080FE00,4141414141414141
1500 DATAア,003F1F0F170F1F3F,11F1F4F18181F4F1,イ,00FCF8F0FAF4F8FC,11B1B4B18181B4B1
1510 DATAウ,7F7F7F7F3F1F0700,F1F1B4B1B1B1B1B4,エ,FEFEFEFEFCF8E000,B1B1A4A1A1A1A4A1
1520 DATAオ,C7EFEFEFEFEFC700,C12131313121C111,カ,FFFFFFFFFFFFFFFF,C12131313121C111
1530 DATAキ,183C3EFE2A3E1C00,31313431B1B1B4B1,ク,0808F8E38F80FE00,4141A6B8A6414141
1540 DATAケ,7C387CFEFEFE7C00,B1B184B1B1B1B4B1
1550 DATAハ,0007070707070707,919194F1F1F1F4F1,ヒ,00E0E0E0E0E0E0E0,9191943131313431
1560 DATAフ,1F3F7F7F7F3F1F00,3131343121212421,ヘ,F8FCFEFEFEFCF800,21212421C1C1C4C1
1570 DATAホ,0707070707070707,919194F1F1F1F4F1,マ,00E0E0E0E0E0E0E0,9191947171717471
1580 DATAミ,1F3F7F7F7F3F1F00,7171747151515451,ム,F8FCFEFEFEFCF800,5151545141414441
1590 DATAメ,0707070707070707,919194F1F1F1F4F1,モ,00E0E0E0E0E0E0E0,9191949191919491
1600 DATAヤ,1F3F7F7F7F3F1F00,9191949181818481,ユ,F8FCFEFEFEFCF800,8181848161616461
1610 DATA 00070F0F7F000000,0007070707030300,00E0F0F8F8000000,00F8FCF8F0F87800
1620 DATA 00000000000F0D0D,070000080800000F,0000000000F87878,F0000060E00007C
1630 DATA 0000000000000000,00007C387CFEFE7C,0000000000000000,0000000000000000
1640 DATAコ,000F0F0F7F0F0D0D,1191747171B1B4B1,サ,00F8F8F8F8F87878,1191747171B1B4B1
1650 DATAシ,07874F3F1707070F,B1717471717174F1,ス,F0F8FC8CFCF8787C,B171747B7B7174F1
1660 DATAツ,F0D8FE0FFED8F000,61A1849F81A16411
1670 DATA  4, 6, 8,10,12,14,16,18,20,22,24,22,20,18,16,14,12,10, 8, 6
1680 DATA 76EEF7B6D7FE,777BBBDDDEEE,6F6F6F6F6F6F,000000000000,FEFEEEEBD7DE
1690 DATA DEB643EFDBED,77EE77FE77EE,DEFDEFDEFDEF,FDF7D8EBDE7D,FED77FDBFED7
1700 DATA 999666999666,BF7E9EDFBEDE,77EBDEDEDEED,FDF73F27BDE7,EEE777EEE777
1710 DATA EFEFBF6F6EFE,7FBDA7EFBF7E,FF7EBDF8ED7E,E7FD574F7DF7,7EF4F5F7E7D7
1720 DATA 7F7F5FF7F0E7,BFEF7B4FDF7D,E7F77E77E7FB,A5A5A5A5A5A5,7FB7FFBFFFBF
1730 DATA 7EBF7FBF7EBD,7EBEFEFE7DFB,DF7BD7EBDF7E,FBD7FBFF7E7E,FBEF7FFFEF7F
1740 DATA 1,.8,.6,.4,.2,.05
```

MSX

★影さん！ぼくは近頃男性に興味がわいてしまいました。今度デートしてください。ウフフ♥（大阪府高槻市・志水篤史15才）……【影：おえ一っ！気もちわるい!!15才でこんなことに目覚めてしまうとは。末恐ろしい!!】

MSX/MSX2/MSX2+用

※要ジョイスティック



ドラクエ風，本格RPG

MID MASTER（ミッドマスター）

住吉　政英

ストーリー

探検家（たんけんか）だった俺のおやじは，俺が幼い頃「神の石」と呼ばれる〝MID MASTER〟を捜しに行ったきり，帰ってこなかった。

あれから3年。俺は，父のかわりに〝MID MASTER〟を捜すことを決意した。そして，これがあるといわれる「フラレミー島」へと向かったのだ。

遊びかた

ドラクエ風のRPGです。ジョイスティックの上下左右で自分を動かします。ボタンは移動画面では穴を掘（ほ）ります。これで宝などを掘（ほ）りだしてください。

なお，一度掘（ほ）りだした宝は2度とでませんので，中に重要なことが書いてあるときはメモしておくのがよいでしょう。家にぶつかれば中の人がでてきます。コンコンという音はノックの音ですのでそのつもりで。

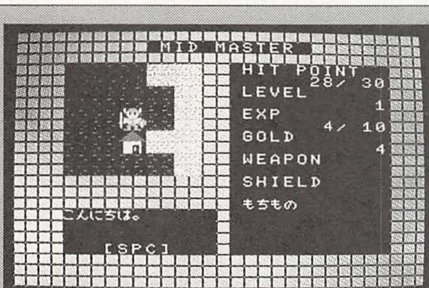
入力の方法

リスト1，**2**を順番に入力してセーブしてください。なお，マシン語を使っていますので，入力したら必ずセーブしましょう。その後**リスト1**をロードしてRUN。OKがでたら，**リスト2**をロードしてRUNで，ゲームがはじまります。**リスト2**の文字のデータの〝ー〟はマイナス記号です。〝せーぶ〟とか〝ふぁいやーすらいむ〟とかは，それですので注意してください。

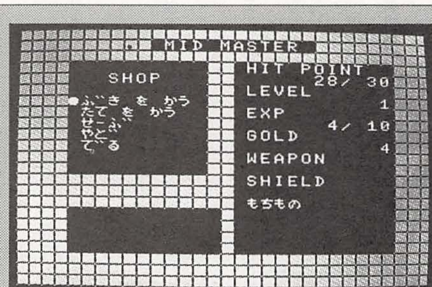
プログラム

ジョイスティック用にプログラムしてありますが，**リスト2**の40行のJSの値を0にすると，キーボードでもできます。あと，ディスクでデータをセーブするのですが，**リスト2**の670行と680行のOPEN〝MMD〟のところを〝CAS：MMD〟とすればテープでもセーブできるようになります。なお，ディスクでプレイするときはほとんどメモリが残っていないので改造はしないほうがよいと思います。そのため，音楽もつけようとしていたのですが，カットしました。

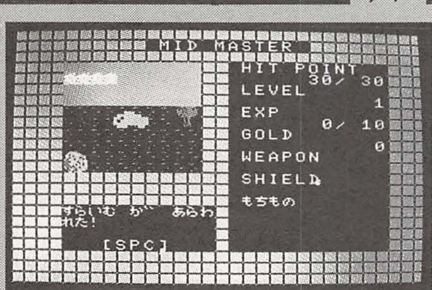
★　　★



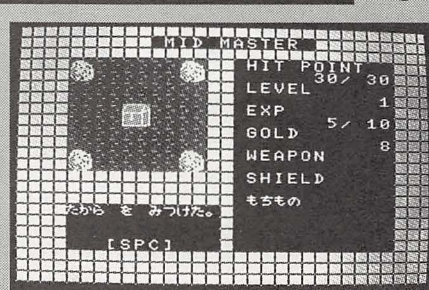
◀《写真1》ゲーム・スタート！まずは家をたずねてみよう



◀《写真2》ショップでは，セーブもできる



◀《写真3》スライムが現れた。戦って経験値をかせごう



◀《写真4》宝箱を見つけた。大切なことはメモしよう

★僕は，バグになってエラーの星へ行ってきます。みなさんさようなら～。(千葉市・岡戸君だよ13才)……【影：そうか，修業をつんで，私のような立派な大人になるんだよ!!編：どこが立派なんですか？】

《リスト1》MID MASTERのマシン語プログラム・リスト

```
10 ' MID MASTER LIST1 BY M.SUMIYOSHI
20 '
30 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:CLEAR 1500,&HB4FF:CLS:KEY OFF
40 LOCATE 11,10:PRINT "MID MASTER"
50 FOR J=0 TO 24:READ A$:AD=ASC(A$)*8:READ D$:FOR I=0 TO 7:VPOKE AD+I,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):NEXT:READ CO$:VPOKE &H2000+INT(ASC(A$)/8),VAL("&H"+CO$):NEXT
60 FOR I=0 TO 6:G$="":READ D$
70 FOR J=0 TO 31:G$=G$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=G$:NEXT
80 AD=&HB500:G=350:FOR I=0 TO 3:READ D$,C:S=0:FOR J=0 TO 31:K=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):POKE AD,K:AD=AD+1:S=S+K:NEXT:IF S=C THEN G=G+10:NEXT ELSE 150
90 FOR I=0 TO 31:POKE &HB984+I,ASC(MID$("aaaahhhhppppxxxxijｱｲｸｹｺｻｳｴﾀﾁﾈﾉﾊﾋ",I+1,1)):NEXT:AD=&HB600:G=400:P=899
100 '---- M A P  O P E N ----
110 READ A$,C:OI=LEN(A$)/3:S=0:FOR I=1 TO OI:E$=MID$(A$,(I-1)*3+1,3)
120 IF E$="///" THEN I=OI:NEXT:IF S=C THEN END ELSE 150
130 V=VAL("&H"+E$):S=S+V:D=V¥16:N=V MOD 16:FOR J=1 TO N:POKE AD,D:LOCATE 13,14
140 PRINT P:AD=AD+1:P=P-1:NEXT:NEXT:IF S=C THEN G=G+10:GOTO 110
150 PRINT G;"ぎょう MISS はっけん!!":BEEP:END
160 '---- C H A R A C T E R  D A T A ----
170 DATA a,15FF23FC4DBF7794,74,h,007000000C002000,C2,p,EC7541DC0CFC2A1E,68
180 DATA x,FBFBFB00DFDFDF00,FE,i,0F152A3F3A1F150F,2C,j,F0F8ECFCFCFCF8F0,2C
190 DATA ｱ,0202020202070A00,8C,ｲ,C0C0C0C0C0E05000,8C,ｸ,000F1F373D376E5F,EC
200 DATA ｹ,0080E0F0FCCCF4FE,EC,ｺ,275F2F556A2F160D,EC,ｻ,BED676FEDE7E7CF0,EC
210 DATA ｳ,0103070F1F3F7FFF,8C,ｴ,80C0E0F0F8FCFEFF,8C,ﾀ,1F1F1F1F1F1F1F1F,FC
220 DATA ﾁ,F8F8080848480808,FC,ﾈ,1F2040408080FF84,A8,ﾉ,F8040A09131DF111,A8
230 DATA ﾊ,84848E84808080FF,A8,ﾋ,11111111111113FC,A8,ﾐ,808080808080807F,1E
240 DATA k,00183C3C3C3C3C18,2C,ﾂ,183C7EFFFF767676,FC,ｲ,0000000000000000,F5
250 DATA ｳ,1A7CFF657FFA3EEF,F5
260 '---- S P R I T E  D A T A ----
270 DATA 03070F09080000070301E1030706061EC0E0F090100000E0CE9F9BDBEA646078
280 DATA 1010104545474358 5C5E1640404000000808080A0A0E0C0183060640404000000
290 DATA 000000000000030F1B171F0E00000000000000000080E0F8F8F83000000000
300 DATA 0C0D23535148CBC7CECD8585CD1E000030B0C4CA8A12D3E373B3A1A1B3780000
310 DATA 0022568E1C1A56AE1E185BAB818D050100446A7138586A757818DAD581B1A080
320 DATA 00000001D3D3B3031230B0B03000E000000B060ECEECF2FF7F3B180F060F000
330 DATA 29256571F3F0E3E4C888A80C073B7CF824444E9F0F8FC3F3696569C0B03C7E3F
340 '---- MACHINE LANGUAGE ----
350 DATA CD6CB51164180E0A060A7EEBCD4D00EB231310F6C501040009EB01160009EBC1,2775
360 DATA 0D20E5C9CD74B51100BA0E070607C57EE60F87870184B9D5E526006F09CD58B5,3444
370 DATA E1D1231313C110E6C501170009010E00EB09EBC10D20D5C906027E1223137E12,2672
380 DATA 23C5010D00EB09EBC110EFC92A00BD1100BA19C92A00BD11E1B519C900000000,2914
390 '---- M A P  D A T A ----
400 DATA 00F00F00F00F0022130042170050130 0A21200221504400405101305100 9,2493
410 DATA 2130332110440030190072 1D0010190062150532140030180080582130 01,3590
420 DATA 0140510130510120042170532140010130040140050352170030140 0B035,2097
430 DATA 212046004017005071424032212034002011002013061014004422052034,3790
440 DATA 415006017004054036413004017061005426071421031116061 01A005424,6135
450 DATA 00811606104301300742300411704601300742611A043014006058614041,5060
460 DATA 11A00705661504311600961C11A007615033119042115006614031523035,9350
470 DATA 11906111212100703252103132303D1130030320010315250323240335 25,7141
480 DATA 0383250335230323253110345220710343210335 2B0333210345230343 24,10648
490 DATA 031523036323031528 03F03F03F03F032///                    ,3892
```

《リスト2》MID MASTERのメイン・プログラム・リスト

```
10 ' MID MASTER LIST2 BY M.SUMIYOSHI
20 '
30 CLS:LOCATE11,10:PRINT"MID MASTER"
40 CLEAR1500,&HB4FF:KEYOFF:SX=0:SY=0:LP=0:BY=0:DIMT$(32):TR=1:MX=30:HP=30:L=1:ME=10:EX=0:GL=0:MW=0:MS=0:KP=5:JS=1:XY=295:SOUND7,&HB8
50 PL$="T16004L8EC+DEGFGAT100B4G4F8.E2":PR$="V15"+PL$:PL$="V11R8"+PL$+"E8"
60 FORI=0TO5:READT(I),M$(I):NEXT:FORI=0TO32:READG$:T$(I)="":FORJ=1TOLEN(G$)
70 A$=MID$(G$,J,1):IFASC(A$)>223ANDASC(A$)<253THENA$=CHR$(ASC(A$)+1):GOTO90
80 IFA$="ん"THENA$="た"
90 T$(I)=T$(I)+A$:NEXT:NEXT
100 FORI=0TO5:READWE$(I),AP(I),AG(I):NEXT:FORI=0TO5:READSH$(I),SP(I),SG(I):NEXT
110 FORI=0TO7:READ MN$(I),S(I),MC(I),ML(I),MH(I),MG(I):NEXT:FORI=0TO3
120 READIT$(I):IT(I)=0:NEXT:FORI=0TO6:READQA(I):NEXT:AS=RND(-TIME)
130 S$=CHR$(31):H$=CHR$(29):S$=H$+H$+S$:FORI=0TO7:READP$,P2$:D$(I)=P$+S$+P2$:NEXT:DEFUSR=&HB524:DEFUSR1=&HB500
140 '---- D I S P L A Y ----
150 LOCATE12,14:PRINT"START":LOCATE12,15:PRINT"CONTINUE":SX=11:SY=14:LP=1:BY=1:GOSUB730:ONZYGOTO 680
160 FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"ミ");:NEXT:GOSUB1270:GOSUB1280
170 LOCATE10,1:PRINT" MID MASTER "
180 FORI=0TO7:LOCATE17,3+I*2:PRINTMID$("HIT POINTLEVEL    EXP      GOLD      WEAPON    SHIELD   もちもの     ",I*9+1,9):NEXT:GOSUB1290:GOSUB1220
190 X=0:Y=0:GOSUB380:SP=0:FORC=4TO15STEP11:PUTSPRITESP,(64,55),C,SP:SP=SP+1:NEXT
200 '---- M A I N ----
210 S=STICK(JS):IFS<>0THENX=(S=7)-(S=3):Y=(S=1)-(S=5):VR=X+Y*30:IFVR<>0THEN230
220 IFSTRIG(JS)THEN410ELSE210
230 W=PEEK(&HB63E+XY+VR)AND7:IFW=1ORW=2THENGOSUB380:XY=XY+VR:GOSUB270:GOTO280
240 TA=0:IFW=6THENGOSUB780:IFTA=4THEN580
250 IFW=0ANDIT(3)=1THENTA=20:GOSUB840:IT(3)=-1:GOSUB1220:VPOKE8204,&HF7:TA=21:GOSUB840ELSEIF(W=0)+(IT(3)=-1)=-2THEN310ELSEIFW=7THEN320
260 GOTO210
270 IFXY=768THENTA=17:GOSUB840:GOSUB1340:RETURNELSERETURN
280 IFXY=773THENMO=7:GOTO890
290 MO=PEEK(&HB600+XY+62)¥16:IF1-(ML(MO)/4+3>L)*2>INT(RND(1)*21)THEN890ELSE210
300 '
310 IF(XY>29ORVR<>-30)THENGOSUB380:XY=XY+VR:XY=XY-(XY=-1)*30:GOTO210ELSE210
320 IFXY+VR=715THEN360ELSEIFXY+VR=366THEN340
330 GOSUB520:TA=15:GOSUB840:GOSUB1340:PX=(VR=-30)*2:LOCATE6-PX,7+PX:PRINTD$(1):POKE&HB74C,2:TR=5:IT(2)=2:GOTO210
340 IFTR=4THENGOSUB520:TA=8:GOSUB840:GOSUB1340:LOCATE10,7:PRINTD$(1):POKE&HB7AC,2:IT(2)=1:GOSUB1220:GOTO210
350 PLAY"T200L4S0M10000O6GEG":GOSUB1330:TA=9:GOSUB840:GOSUB1340:GOTO210
360 GOSUB520:TA=23:GOSUB840:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO1160
370 '---- M A P  D I S P L A Y ----
380 H=XY:GOSUB390:A=USR(0):FORI=1TO2:H=30+(X+Y*14)*I:GOSUB390:A=USR1(0):FORJ=0TO30:NEXT:NEXT:RETURN
390 POKE&HBD00,HMOD256:POKE&HBD01,H¥256:RETURN
400 '---- D I G ----
410 SOUND6,20:SOUND7,&HB6:PLAY"T200S0M1500L8O1DRDRD":GOSUB1330:TA$="あなた は あな を ほった。":GOSUB850:SOUND7,&HB8:IF(XY=366)+(XY=274)THEN560
420 IFXY=625ANDIT(0)=0THENTA=22:GOSUB840:IT(0)=1:GOSUB1220:GOTO210
430 IFXY=708ANDIT(0)=-1THENTA=22:GOSUB840:IT(0)=2:GOSUB1220:GOTO210
440 IFQA(TR-1)=XYTHENONTRGOTO450,460,470,,480,490ELSE510
450 GOSUB550:TA=10:GOSUB840:TR=2:GOTO190
460 IFIT(0)=1THENGOSUB550:TA=11:GOSUB840:IT(0)=-1:GOSUB1220:TR=3:GOTO190ELSETA=12:GOSUB500:GOTO190
470 TA=13:GOSUB500:IT(1)=1:GOSUB1220:TR=4:GOTO190
480 TA=19:GOSUB500:TR=6:IT(3)=1:GOSUB1220:TQ=1:GOTO190
490 IFIT(0)=2THENIT(0)=-2:GOSUB1220:TA=16:GOSUB500:MW=5:MS=5:GOSUB1310:TR=7:GOTO190ELSETA=12:GOSUB500:GOTO190
500 GOSUB520:GOSUB530:GOSUB840:RETURN
510 TA$="しかし、なにも て゛てこなかった。":GOSUB850:GOSUB1130:GOTO210
520 PLAYPR$,PL$:GOSUB 1330:RETURN
530 PUTSPRITE 0,(0,208):LOCATE8,7:PRINTD$(5):TA$="たから を みつけた。":GOSUB850:RETURN
540 TA=14:GOSUB840:RETURN
550 GOSUB520:GOSUB530:GOSUB540:RETURN
560 XY=-(XY=274)*92+274:TA=18:GOSUB840:GOSUB1260:FORI=0TO1000:NEXT:TA$="ひかり か゛ みえる。":GOSUB850:X=0:Y=0:GOSUB380:TA$="そと に て゛ました。":GOSUB850:GOSUB1340:GOTO210
570 '---- W E A P O N  S H O P ----
580 PUTSPRITE0,(0,208):GOSUB1260:LOCATE7,4:PRINT"SHOP":S1$="":S2$="":YF=-1
590 FORI=0TO4:LOCATE5,6+I:PRINTMID$("ふ゛き を かうたて を かう せーふ゛     やど゛      て゛る     ",I*8+1,8):NEXT:SX=4:SY=6:LP=4:BY=1:GOSUB730:GOSUB1260:ONZYGOTO620,660,690,190
600 FORI=1TO4:LOCATE5,2+I*2:PRINTWE$(I):LOCATE9,3+I*2:PRINTAG(I):NEXT:GOSUB650:IFZY=4THEN580
610 IFGL<AG(ZY+1)THEN640ELSEGL=GL-AG(ZY+1):MW=ZY+1:GOSUB1300:GOTO580
```

MSX

★石の上にも3年…そんなにたったら腐っちまうよ。急がばまわれ…目がまわるだけだ。早起きは3文の得…得したことないよーん。つづく。(埼玉県浦和市・岩井貴瑞15才)……【編：影さん並のひねくれ者だな！】

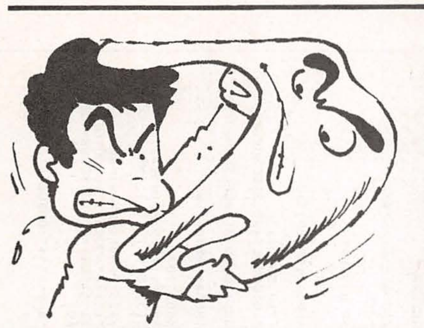
```
620 FORI=1TO4:LOCATE5,2+I*2:PRINTSH$(I):LOCATE9,3+I*2:PRINTSG(I):NEXT:GOSUB650:I
FZY=4THEN580
630 IFGL<SG(ZY+1)THEN640ELSEGL=GL-SG(ZY+1):MS=ZY+1:GOSUB1300:GOTO580
640 TA$="おかね が たりません。":GOSUB850:GOTO580
650 LOCATE5,12:PRINT"もどる":SX=4:SY=4:LP=4:BY=2:GOSUB730:RETURN
660 S1$="せーぶ":S2$="やめる":SX=4:SY=16:LP=1:BY=1:GOSUB730:GOSUB1260:GOSUB1280
670 ONZYGOTO580:VP=VPEEK(8204):R1=PEEK(&HB74C):R2=PEEK(&HB7AC):OPEN"MMD"FOROUTPU
TAS#1:PRINT#1,XY,TR,MX,HP,L,ME,EX,GL,MW,MS,KP,IT(0),IT(1),IT(2),IT(3),R2,R2,VP:C
LOSE#1:GOTO 580
680 OPEN"MMD"FORINPUTAS#1:INPUT#1,XY,TR,MX,HP,L,ME,EX,GL,MW,MS,KP,IT(0),IT(1),IT
(2),IT(3),R1,R2,VP:POKE&HB74C,R1:POKE&HB7AC,R2:VPOKE8204,VP:CLOSE#1:GOTO160
690 VPOKE8207,&HF1:GOSUB1260:FORI=0TO4:FORCH=90TO122STEP32:LOCATE5,6
700 Z$=CHR$(CH):PRINTZ$;" ";Z$;" ";Z$;" ..":FORJ=0TO300:NEXT:NEXT:NEXT
710 HP=MX:GOSUB1290:GOSUB1260:VPOKE8207,&HFE:IFYFTHEN580ELSERETURN
720 '---- S E L E C T ----
730 ZY=0:LOCATE5,16:PRINTS1$:LOCATE5,17:PRINTS2$
740 LOCATESX,SY+ZY*BY:PRINT " ":S=STICK(JS):ZY=ZY-(S=1)*(ZY>0)+(S=5)*(ZY<LP)
750 LOCATESX,SY+ZY*BY:PRINT "●":FORI=0TO30:NEXT:IFSTRIG(JS)=0THEN740
760 PLAY"","T250L8S0M200006D8":RETURN
770 '---- T A L K  D I S P L A Y ----
780 IFIT(2)>0ANDXY+VR=409THENB=5:GOSUB830:TA=5:GOSUB840:TA=5+IT(2):GOSUB840:GOSU
B1340:IFIT(2)=2THENTR=5:RETURNELSERETURN
790 FORI=0TO5:IFT(I)=XY+VRTHENB=I:I=5:NEXT:GOSUB830ELSENEXT:RETURN
800 TA=B:GOSUB840:GOSUB1340:IFTA=4THENRETURN
810 TA$="つかれているようですね。よかったら とまっていきなさい。":GOSUB850:S1$="とまる":S2$="とまらない":SX=4:SY=1
6:LP=1:BY=1:GOSUB730:GOSUB1280:IFZY=0THENYF=0:GOSUB690:X=0:Y=0:GOSUB380
820 RETURN
830 PLAY"T250S0M1000L8O4DR8D":GOSUB1330:TA$="こんにちは。":GOSUB850:TA=19:TA$=M$(B)+"
がでてきました。":GOSUB850:RETURN
840 TA$=T$(TA)
850 ST=1
860 GOSUB1280:FORI=16TO18:FORJ=4TO14:LOCATEJ,I:PRINTMID$(TA$,ST,1);:IFST=LEN(TA$
)THENI=18:J=14:NEXT:NEXT:GOSUB870:GOSUB1280:RETURNELSEST=ST+1:NEXT:NEXT:GOSUB870
:GOTO860
870 GOSUB1140:LOCATE7,19:PRINT"(SPC)":FORI=0TO1:I=-STRIG(JS):NEXT:RETURN
880 '---- F I G H T ----
890 PLAY"T250L16O3S0M2000EDEDEDEDDCDCDCDCEDEDEDEDCECE":GOSUB1260:FORI=0TO4:FORJ=
0TO4:LOCATEJ*2+4,I*2+3:PRINTD$(VAL("&H"+MID$("7766666666000030000400002222222222
2111111111111111",J+I*5-(W=2)*25+1,1))):NEXT:NEXT
900 SOUND6,31:PUTSPRITE 1,(0,208):VDP(1)=&HE3
910 FORI=0TO1:PUTSPRITE I,(56,47),MC(MO),S(MO):NEXT
920 TA$=MN$(MO)+" が あらわれた!":GOSUB850:MH=MH(MO)
930 TA$="どうしますか?":GOSUB850:DA=AP(MW)+L+INT(RND(1)*3)
940 S1$="たたかう":S2$="にげる":SX=4:SY=16:LP=1:BY=1:GOSUB730:IFZY=1THEN1050
950 TA$="あなた の こうげき!":GOSUB850:IFMO=7ANDMW<>5THENGOSUB1040:GOTO980
960 IFDA>0THENSOUND7,&HB3:GOSUB1080:FORI=0TO3:PUTSPRITE0,(0,208):GOSUB1120:PUTSP
RITE0,(56,47),MC(MO),S(MO):GOSUB1120:NEXT:TA$="DAMAGE"+STR$(DA)+" を あたえた!":GOSUB
850:SOUND7,&HB8 ELSEGOSUB1040:GOTO980
970 MH=MH-DA:IFMH<0THEN1010
980 DA=ML(MO)-SP(MS)-L+INT(RND(1)*3):TA$=MN$(MO)+" の こうげき!":GOSUB850
990 IFDA>0THENSOUND7,&HB3:GOSUB1080:FORI=0TO3:VPOKE8218,&H19:GOSUB1120:VPOKE8218
,&H1E:GOSUB1120:NEXT:TA$="DAMAGE"+STR$(DA)+" うけた!":GOSUB850:SOUND7,&HB8 ELSEGOSU
B1040:GOTO930
1000 HP=HP-DA:IFHP<1THENHP=0:GOSUB1290:GOTO1110ELSEGOSUB1290:GOTO930
1010 PLAY"T180V14O4CDCFEFDEFG2":PUTSPRITE0,(0,208):TA$=MN$(MO)+" を やっつけた!":GOSUB
850:GP=INT(RND(1)*4)+MG(MO):EP=INT(RND(1)*4)+MG(MO):GL=GL+GP:EX=EX+EP
1020 TA$=STR$(GP)+" GOLD けいけんち"+STR$(EP)+" かくとく":GOSUB850:IFME<=EXTHEN1100
1030 GOSUB1290:VDP(1)=&HE2:GOTO190
1040 GOSUB1090:TA$="MISS!":GOSUB850:RETURN
1050 IFRND(1)*4<1-(ML(MO)/3+2>L)THEN1070ELSEIFMO=7THENXY=772
1060 GOSUB1280:GOTO1030
1070 TA$="まわりこまれた!":GOSUB850:GOTO980
1080 PLAY"T200L8S0M3000O2C1":RETURN
1090 PLAY"T250L8S0M20000O6CCD":RETURN
1100 PLAY"T200S0M70000O6EDCEDCDEFGA1":TA$="LEVEL UP!":GOSUB850:L=L+1:EX=EX-ME:ME=
ME+KP:KP=KP+5:MX=MX+INT(RND(1)*2)+4:GOTO1030
```

```
1110 PLAY"T150L4S0M2000004BAGAGFGFEFEDM30000C2.C2.C1.":TA$="あなた は しにました":GOSUB85
0:HP=MX:GL=INT(GL/2):XY=295:GOTO1030
1120 FORJ=0TO80:NEXT:RETURN
1130 FORJ=0TO500:NEXT:RETURN
1140 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
1150 '---- E N D I N G ----
1160 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:FORI=0TO8:LOCATE0,I*2+2:PRINTT$(I+24);:GOSUB1130:GOS
UB1130:NEXT:LOCATE8,22:PRINT"PUSH (SPC) KEY":FORI=0TO1:I=-STRIG(JS)
1170 NEXT:CLS:LOCATE10,24:PRINT"- FRALEMY -":GOSUB1340:PRINT:VPOKE 8204,&H74
1180 VPOKE8208,&HEC:AD=31:FORI=1TO28:LOCATE2,24:FORJ=1TO28:PRINTMID$("ahpxk●ッp",
(PEEK(&HB600+AD)AND7)+1,1);:AD=AD+1:NEXT:GOSUB1120:GOSUB1120:PRINT
1190 AD=AD+2:NEXT:FORI=0TO10:PRINT:GOSUB1340:NEXT:LOCATE12,24:PRINT"THE END"
1200 FORI=0TO10:GOSUB1340:PRINT:NEXT:PLAY"T32S0M60000L2O8C1":FORI=0TO1:I=0:NEXT
1210 '---- P R I N T  I T E M ----
1220 PR=0:FORI=0TO2:LOCATE20,16+I:PRINT"          ";:NEXT
1230 FORI=0TO3:LOCATE20,16+PR:IFIT(I)>0THEN PRINTIT$(I):PR=PR+1
1240 NEXT:RETURN
1250 '---- W I N D O W  C L S  e t c . ----
1260 FORI=3TO12:LOCATE4,I:PRINTSTRING$(10," ");:NEXT:RETURN
1270 FORI=3TO19:LOCATE16,I:PRINTSTRING$(12," ");:NEXT:RETURN
1280 FORI=16TO19:LOCATE4,I:PRINTSTRING$(11," ");:NEXT:RETURN
1290 LOCATE21,4:PRINTUSING"###/###";HP;MX:LOCATE26,6:PRINTUSING "##";L
1300 LOCATE21,8:PRINTUSING"###/###";EX;ME:LOCATE24,10:PRINTUSING "####";GL
1310 LOCATE21,12:PRINTUSING"&      &";WE$(MW)
1320 LOCATE21,14:PRINTUSING"&      &";SH$(MS):RETURN
1330 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
1340 FORIJ=0TO500:NEXT:RETURN
1350 '---- T A L K  D A T A ----
1360 DATA 375,おとこ,291,こども,622,おじいさん,409,うらないし,354,みせ の ひと,1,うらないし
1370 DATA すぐ きんね こじは な んかよのこ が あっつ、かぎ の んわじょわ な うむよるついりそうんか。
1380 DATA きんな あり 4ちね いしね ほわとかを へっつまりて いいゆ。,かいがわね いれが たがう のしょ を へっつまとさい。
1390 DATA すいしょう を まちけんよ ここ ふ めっつきとさい。 ちぎ ね んかよ ね のしょ を うよとっつ あげゆう。,いよっしゃいほせ。
1400 DATA すいしょうを めっつきんか。ちぎね んかよね いたを うよとっつしわぜゆう。
1410 DATA こるの なせめねん。 へわめねの こね すいしょう が あっん てこれ ね たかく な ありのずじゃ。
1420 DATA ろかっんぞ。 1のわ さいしょな んかよ が あっん てこれを めう1かい ひかく へっつ まとさる。
1430 DATA ぬっくるす が はかっん。 んかよのこが はよいん。 んかよ ね とかなの すいしょう が のいっついり。
1440 DATA ほへう が かかっついつ はよかとい。,「ゆこ な 2へわ とよわづいり はんら ね き かよ きんふ4へ なしふ2へ ね てこれな
うほっつあり。」,「こね しほね 1のわきんね 1のわなし な うほっつあり。」
1450 DATA しかし、かぎ が かかっついり。,んかよ なの ぬっくるす が のいっついり
1460 DATA んかよ ね とか なの せきのわ が のいっついり。 そるなの ちぎね んかよ ね いた が きざほるついり。
1470 DATA んかよなの すいしょうが のいっついり。 てちぜわ いほほづ めっついん なせ ね すいしょう が ろるん。
1480 DATA みつき ね けわ て せいとり んつ が のいっついり。
1490 DATA んるか んおるついり。 こえを かけつまつめ ふわじがとい。 ゆくまりて おる ね おもじん!。 しわづいり。 ここ ね かいひ
ち んた な もよるんわん。 おもじ!。まつつくるゆ おるの かとよず MID MASTER を つないるりかよと。
1500 DATA たか な ちうれ が あり。,んかよ なの てうけち ね めて が のいっついり。
1510 DATA あとん の てうけちねめて とげん。,まず が こおっん,かぎ が づつきん!。
1520 DATA んかよなの いし が のいっついり。 てれうてしん しゅわかわ ほろら が はかっん。 そしつ いしき を うしとっん。
1530 DATA きがちいつまりて、 いえ づ ぬついん。,おもじめ おひくれ め いり。,でうもよ ここの 3ぬわほえ ね せかいねゆうんか。
1540 DATA MID MASTER ての こねゆ ね すぶつ ね めね ね,たゅうしわ すとろた てきを しのいすりめね、
1550 DATA じかわを めですたかよを めっん いし んっんゆうん。,たようで おもじの んわけわふ づかけりてこれんっん。
1560 DATA はっし な せってくし そね んわけわ を たゅうしさせん。,そるいよい かぞく ぜいいわ づ しあろせな くよしん。
1570 '---- D A T A ----
1580 DATA ,1,,こんぼう,2,10,たんけん,6,25,どうけん,9,50,てつのけん,12,90,むてきのけん,20,0
1590 DATA ,0,,たけのたて,2,8,いしのたて,5,20,どうのたて,9,45,てつのたて,12,80,せいなるたて,20,0
1600 DATA すらいむ,2,3,2,5,1,ふぁいやーすらいむ,2,6,7,12,4,かるます,3,15,16,25,15
1610 DATA びっぐかるます,3,5,20,50,20,ぱるだー,4,2,12,18,10,こ・ぱるだー,4,1,19,50,20
1620 DATA ぷとらける,5,10,9,12,8,どらごん,6,12,45,100,30
1630 DATA かぎ,ねっくれす,すいしょう,とうけつのもと,111,465,0,-1,111,285,-1
1640 DATA hh,hh,pp,pp,xx,xx,ij,アイ,クケ,コサ,ネノ,ハヒ,イイ,イイ,イイ,ウウ
```

★ ★

★僕は，OFに載りたいがためにに2冊もベーマガを買ったえらいやつです!!（埼玉県草加市・設楽大好き♡ペヤング小島13才）……【影：えらい!!みんなが2冊買ってくれたら部数も2倍!給料も…。編：借金も…。】

MSX2/MSX2＋用



広大なマップで繰り広げられるRPG

ガフーガの野望

PAN soft

ストーリー

その昔，ここカールランドは平和で人々も幸せにくらしていました。しかし，地下ではガフーガという悪の魂が地上をのっとろうとして準備を進めていたのです。

ガフーガは準備が整うと，ほんの2，3日の間に地上を占領してしまいました。それを見ていた神，バーンは地上を救うために使いを送りました。それがあなたです。

♥
♥

遊びかた

フィールドではカーソル・キーの上下左右で動かし，スペース・キーでコマンドに移ります。

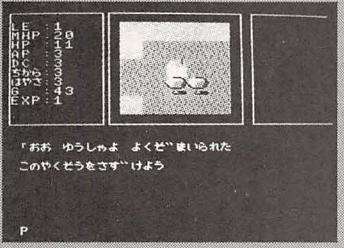
メニューに移ったら上下で選びスペース・キーで決定です。「やめる」は通常キャンセルを意味しますが，戦闘では「逃げる」で，町では「外にでる」を意味します。

町に入るとまずどこに行くかを選びます。町の中の各店では，話しをすることもできます（道具屋ではできません）。

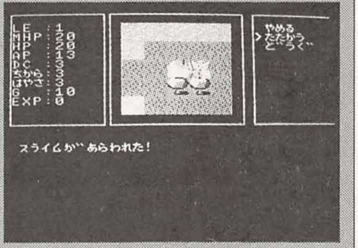
データ文は正しく入力してください。「へ」(片仮名)「へ」(平仮名)などを注意してください。「：」(コロン）は使ってません。

《第1表》アイテムについて

- ○**クリスタル**……王が持っています。
- ○**虹のかけら**……どこかの商人が持っています。どこかで使えば，虹ができます。
- ○**ダイナマイト**…岩を壊す普通のダイナマイトです。
- ○**永遠の水**………砂漠をダメージを受けずに歩けます（言い忘れてましたが砂漠を歩くと，HPが1ずつ減ります)。

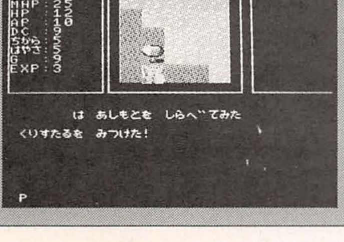


▲《写真1》まずは王様に会おう。薬草をもらったゾ！

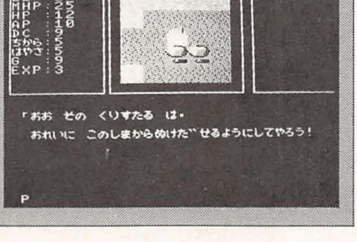


▲《写真2》スライムが現れた。レベル1ではこいつと戦おう

▼《写真3》情報をたよりに捜してみたらクリスタルを発見した



▼《写真4》クリスタルを王様に返すと橋をかけてくれる



カフーガの野望のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●● R.P.G. ●●●●●●●●●●   1888:9:15
20 CLEAR 700:COLOR 15,1,1:OPEN"GRP:"AS#1:PLAY"T150","T150","V01640SE"
30 SCREEN5,2,0:DEFINTA-Z:DIMWO$(20),SC(36,21),G1(65),G2(65),G3(65),G4(65),G5(65)
,G6(65),G7(65),G8(65),EX(30):DEFFNS=SC(SX+XX-6,SY+YY-1):DEFFNL=SC(SX+X-6,SY+Y-1)
40 SX=1:SY=1:X=7:Y=3:SETPAGE0,1:CLS:SETPAGE0,0:TIME=0
50 WO$(0)="しかしなにもおこらなかった":WO$(1)="しかしなにもなかった":S1$(0)="やめる":FORI=1TO9:SI$(I)="---
---":NEXT
60 READA,B:FORI=1TOB:SC(SX,SY)=A:SX=SX+1:IFSX=36THENSX=1:SY=SY+1
70 NEXT:IFSY<>21THEN60
80 SX=1:SY=1
90 FORI=0TO65:READA$:G1(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO65:READA$:G2(I)=VAL("&H"+A$
):NEXT
100 FORI=0TO65:READA$:G3(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO65:READA$:G4(I)=VAL("&H"+A
$):NEXT
110 FORI=0TO65:READA$:G5(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO65:READA$:G6(I)=VAL("&H"+A
$):NEXT
120 FORI=0TO65:READA$:G7(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO65:READA$:G8(I)=VAL("&H"+A
$):NEXT
130 FORI=0TO8:READST$(I),ST(I):NEXT
140 A$=CHR$(31):B$=CHR$(30):SPRITE$(0)="#オスそ"+STRING$(2,144)+"●●O"+A$+B$+B$+A$+C
```

MSX2

★A：おまえ，ネコ飼ってるんだって？B：見せてやろうか（と言ってつぐ美さんをだす)。A：おい！そりゃライオンじゃないか!!（神奈川県横浜市・RBO22才)……【つぐ美：ライオンのように気高いってことネ。】

```
HR$(15)+CHR$(6)+CHR$(254)+"っV^わ"+STRING$(2,4)+STRING$(2,0)+"~gヌヌGGヌ'"
150 SPRITE$(1)=CHR$(0)+"♠♠♠ょょOG●タた"+STRING$(9,0)+"ククりみ"+B$+"??????"+B$
160 COLORSPRITE$(0)=STRING$(8,5)+STRING$(7,4)+CHR$(13)
170 COLORSPRITE$(1)=STRING$(15,74)+CHR$(14)
180 FORI=0TO5:READW$(I),WB(I):NEXT:FORI=0TO8:READAR$(I),AB(I):NEXT:FORI=0TO3:REA
DIT$(I),IB(I):NEXT:FORI=0TO4:READCT$(I):NEXT
190 FORI=0TO9:READMN$(I):FORU=0TO4:READMN(I,U):NEXTU,I:FORI=1TO14:READEX(I):NEXT
200 FORI=0TO7:READTL$(I):B$="":FORU=1TOLEN(TL$(I)):C$=MID$(TL$(I),U,1):B$=B$+CHR
$(ASC(C$)+16):NEXT:TL$(I)=B$:NEXT
210 FORI=0TO5:READIN$(I):NEXT
220 GOSUB1640:SX=1:SY=1:GOSUB 230
230 SETPAGE1,0:FORI=0TO4:FORU=0TO4:A=SC(SX+U,SY+I)
240 IFBB=1ANDA=3THENA=7:SC(SX+U,SY+I)=7
250 ONAGOSUB260,270,280,290,300,310,320,330
260 COPYG1TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
270 COPYG4TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
280 COPYG5TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
290 COPYG3TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
300 COPYG7TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
310 COPYG6TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
320 COPYG2TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
330 COPYG8TO(U*16+88,I*16+16):RETURN340
340 NEXTU,I:PUTSPRITE0,(X*16-8,Y*16),,0:SETPAGE0,0:RETURN360
350 '●●●●●●●●●●● めいん ●●●●●●●●●●●
360 IFSTICK(0)THENGOSUB380ELSEIFSTRIG(0)THENGOSUB1400
370 GOTO 360
380 '●●●●●●●●●●● さぶ ●●●●●●●●●●●
390 ST=STICK(0):XX=X+(ST=7)-(ST=3):YY=Y+(ST=1)-(ST=5):A=FNS:IFA=0ORA=2ORA=3ORA=4
THEN470
400 IFXX=11THENSX=SX+5:X=6:GOSUB230ELSEIFXX=5THENSX=SX-5:X=10:GOSUB230
410 IFYY=6THENSY=SY+5:Y=1:GOSUB230ELSEIFYY=0THENSY=SY-5:Y=5:GOSUB230
420 XX=X*16:YY=Y*16:FORI=1TO16STEP2
430 XX=XX+2*((ST=7)-(ST=3)):YY=YY+2*((ST=1)-(ST=5)):PUTSPRITE0,(XX-8,YY),,0
440 NEXT:X=XX/16:Y=YY/16:A=FNL:IFX+SX=38ANDSY+Y=19THENIFBB=0THENPR$="じしんがおこった!
":GOSUB1710:GOTO790ELSEIFI7=1THENSC(34,20)=7:I7=2:GOSUB230
450 IFA=5ORA=6THENGOSUB1850:GOSUB480ELSEIFA=7ANDI6=0ORA=8ANDI6=0THENST(2)=ST(2)-
1:GOSUB1920
460 A=RND(1)*9:IFA=3THENGOSUB1120
470 RETURN
480 PUTSPRITE0,(0,216),,0:IFSX=1ANDSY=1THENCT=0:GOSUB540ELSEIFSX=1ANDSY=11THENCT
=1:GOSUB580ELSEIFSX=21ANDSY=16THENCT=2:GOSUB620
490 IFSX=26ANDSY=11THENCT=2:GOSUB660:GOTO530
500 IFUR=0ANDFNL=6THENPR$="くらくてはいれない♠":GOSUB1710:GOTO530
510 UR=0:IFSX=11ANDSY=6THENGOSUB690
520 IFSX=31ANDSY=16THENGOSUB710
530 PUTSPRITE0,(X*16-8,Y*16),,0:RETURN
540 PR$="ここは ろーどぶりていっしゅ です♠":GOSUB1710:NA=4:FORI=1TO4:S1$(I)=CT$(I-1):NEXT:GO
SUB1800
550 IFCY=0THENRETURN
560 IFCY=1THENGOSUB810ELSEIFCY=2THENGOSUB870ELSEIFCY=3THENGOSUB940ELSEGOSUB1030
570 GOTO 540
580 PR$="ここは すまいるの まちです♠":GOSUB1710:NA=3:S1$(1)=CT$(1):S1$(2)=CT$(2):S1$(3)=CT$
(4):GOSUB1800
590 IFCY=0THENRETURN
600 IFCY=1THENGOSUB870ELSEIFCY=2THENGOSUB940ELSEGOSUB1080
610 GOTO580
620 PR$="ここはざいーるの まちです♠":GOSUB1710:NA=2:S1$(1)=CT$(2):S1$(2)=CT$(3):GOSUB1800
630 IFCY=0THENIFI5=0THENPR$="♠「まちなされ・・♦これをもっていかぬかな?":GOSUB1710:GOSUB720:RETURNEL
SERETURN
640 IFCY=1THENGOSUB940ELSEGOSUB1030
650 GOTO620
660 PR$="ここはふういんされたまちです♠":GOSUB1710:NA=2:S1$(1)="しんでん":S1$(2)=CT$(1):GOSUB1800
670 IFCY=0THENRETURNELSEIFCY=1THENGOSUB760ELSEGOSUB870
680 GOTO 660
690 IFI3=0THENBS=1:PR$="なにかがいる・・・♠":GOSUB1710:GOSUB1120:PR$=IN$(1)+"をみつけた!♠":GO
SUB1710:IT$=IN$(1):GOSUB1590:I3=1:BS=0:RETURN
700 PR$=WO$(0)+"♠":GOSUB1710:RETURN
710 AD=1:PR$="どこからともなくこえが・・●「よくきたな だがここまでだ!♠":GOSUB1710:BS=2:GOSUB1120:PR$
="「"+TL$(7)+"っ!!♠ ・・・ ぐをっ!!♠":GOSUB1710:AD=1:PR$="そして へいわがおとずれた・・・・♦    The en
d●":GOSUB1710:RUN
720 PR$="♠「この"+IN$(3)+"じゃ!":GOSUB1710:NA=1:S1$(1)="かう":GOSUB1800
730 IFCY=0THENPR$="♦そうか・ むりにとはいわん ざんねんじゃな・♠":I5=2:GOSUB1710:RETURN
740 PR$="♦60 $じゃ":GOSUB1710:IFST(7)<60THENPR$="♦♦$がたりないようじゃ♠":GOSUB1710:RETUR
N
750 PR$="♦♦おお どうもありがとう♠":GOSUB1710:IT$=IN$(3):GOSUB1590:ST(7)=ST(7)-60:I5=1:GO
SUB1920:RETURN
760 PR$="「おお よくきた ゆうしゃ"+NE$+"よ● これからそなたの しなければならないことを おしえてやろう!♠":GOSUB1710
770 IFST(0)<>15THENPR$="「まずはれべるをあげなさい♠":GOSUB1710ELSEIFI7=0THENPR$="「ろーどぶりっ
てしゅにいきなさい♠":GOSUB1710ELSEPR$="「もうなにもいわん・・♦ がんばってくれ♠":GOSUB1710
780 RETURN
790 FORI=0TO500:VDP(24)=247:VDP(24)=0:VDP(24)=8:VDP(24)=0:NEXT
800 BB=1:PR$="♠":GOSUB1710:SC(27,11)=8:SC(28,11)=8:SC(28,12)=8:SC(28,13)=8:SC(24
,7)=8:GOSUB230
810 IFI1=1THENPR$="「おお その "+IN$(0)+" は・♦ おれいに このしまからぬけだせるようにしてやろう!":GOSUB1710:I
T$=IN$(0):GOSUB1610:I1=2:SC(4,7)=1:GOTO850
820 IFST(0)=15ANDI7=0THENPR$="おお そなた もうそんなにせいちょうしたか・・♦ よし!これをさずけよう!!":GOSUB1710
:IT$=IN$(5):GOSUB1590:I7=1:GOTO850
830 PR$="「おお ゆうしゃよ よくぞまいられた●":GOSUB1710
840 IFST(0)<4ORST(2)<=ST(1)¥4THENPR$="♦このやくそうをさずけよう":GOSUB1710:IT$="やくそう":GOSUB
1590
850 PR$="♠「それではまたあおぅ ゆうしゃ"+NE$+"よ♠":GOSUB1710
860 RETURN
870 PR$="「いらっしゃい!!●":GOSUB1710:U=0:NA=3:FORI=2*CTTO2*CT+1:U=U+1:S1$(U)=W$(I):NEX
T:S1$(3)="はなす":TL=0
880 GOSUB 1800:IFCY=0THEN930ELSEIFCY=3THENGOSUB1340:RETURN
890 PR$="♦「"+STR$(WB(2*CT+CY-1))+"$ ですよ":BU=CY:GOSUB1710
900 NA=1:S1$(1)="かう":GOSUB1800:IFCY=0THEN930
910 IFWB(2*CT+BU-1)>ST(7)THENPR$="♠「$がたりないよ":GOSUB1710:GOTO930
920 ST(7)=ST(7)-WB(2*CT+BU-1):PR$="♠「どうもありがとう":ST(3)=ST(5)+(2*CT+BU)*5:GOSUB17
10:GOSUB1920
930 PR$="♠「またきてくれよな♠":GOSUB1710:RETURN
940 PR$="「いらっしゃい♦ここは ぼうぐやです●":GOSUB1710
950 U=0:NA=4:FORI=3*CTTO3*CT+2:U=U+1:S1$(U)=AR$(I):NEXT:S1$(4)="はなす":TL=1
960 GOSUB1800:IFCY=0THEN1020ELSEIFCY=4THENGOSUB1340:RETURN
970 PR$="♦♦「これですね "+STR$(AB(3*CT+CY-1))+"$ になります♦いいですか?":BU=CY:GOSUB1710
980 NA=1:S1$(1)="はい":GOSUB1800:IFCY=0THEN1020
990 IFAB(3*CT+BU-1)>ST(7)THENPR$="♠「$がたりないみたいだ":GOSUB1710:GOTO950
1000 ST(7)=ST(7)-AB(3*CT+BU-1):PR$="♠「どうもありがとう":I=3*CT+BU-1:IFI=1ORI=2ORI=5ORI
=7ORI=9THENSH=I*3ELSEAR=(3*CT+BU)*4
1010 ST(4)=ST(6)+AR+SH:GOSUB1710:GOSUB1920:GOTO950
1020 PR$="♠「またきてください♠":GOSUB1710:RETURN
1030 PR$="「ここは どうぐやだよ・・・♠":GOSUB1710
1040 NA=4:FORI=1TO4:S1$(I)=IT$(I-1):NEXT:GOSUB1800
1050 IFCY=0THENPR$="「じゃーね!♠":GOSUB1710:RETURN
1060 IFST(7)>=IB(CY-1)THENPR$="「はい、ありがとね♠":IT$=IT$(CY-1):ST(7)=ST(7)-IB(CY-1):G
OSUB1710:GOSUB1920:GOSUB1590:GOTO1040
1070 PR$="「$がたりんよ!♠":GOSUB1710:RETURN
1080 PR$="「はぉっはぉ ここはえきしょだよ・・♠":GOSUB1710:NA=1:S1$(1)="はなしをきく":GOSUB1800
1090 IFCY=0THENRETURNELSEA=ST(0)*6:PR$="「"+STR$(A)+"$ だよ・・♠":GOSUB1710
1100 GOSUB1800:IFCY=0THENRETURNELSEIFST(7)<ATHENPR$="「たりないよ!♠":GOSUB1710:RETURN
1110 ST(7)=ST(7)-A:GOSUB1920:TL=2:SC(4,9)=8:GOSUB1340:RETURN
1120 GOSUB1860
1130 IFSX=>1ANDSX=<11ANDSY=1THENM=0ELSEIFSX=>1ANDSX<=11ANDSY=16THENM=2
1140 IFSX=>16ANDSX=<21ANDSY=>1ANDSY=<6THENM=RND(1)*2:M=3+M
1150 IFSX=>1ANDSX=<11ANDSY=>6ANDSY=<11THENM=1
1160 IFSX=>16ANDSX=<21ANDSY=>11ANDSY=<16THENM=RND(1)*2+1:M=3*M-1
1170 IFSX=>26ANDSX=<31THENM=RND(1)*2:M=6+M
1180 IFBS=1THENM=8ELSEIFBS=2THENM=9
1190 FORI=0TO4:MS(I)=MN(M,I):NEXT:AD=1:PR$=MN$(M)+"があらわれた!":GOSUB1710
1200 NA=2:S1$(1)="たたかう":S1$(2)="どうぐ"
1210 GOSUB1800:IFCY=0THENPR$="♦"+NE$+"はにげだした♠":GOSUB1710:GOTO1230
1220 IFCY=1THENPR$="♦"+NE$+"のこうげき!●":GOSUB1870:GOSUB1710:GOTO1240ELSEGOSUB1430:
GOTO1200
1230 A=RND(1)*4:IFA=2ORBS<>0THENPR$="がまわりこまれた!!♠":GOSUB1710:GOTO1280ELSEAD=0:RE
TURN
1240 A=ST(3)+RND(1)*(ST(3)/4)-MS(2):MS=RND(1)*30:IFA<1THENA=1+RND(1)*2
1250 IFMS=5ORMS=16THENPR$="♦♦ミス!♠":GOSUB1710:GOTO1280
1260 PR$="♦♦"+MN$(M)+"に"+STR$(A)+"の♦だめーじをあたえた!!♠":GOSUB1710
1270 MS(0)=MS(0)-A:IFMS(0)<1THENGOSUB1890:PR$=MN$(M)+"をやっつけた!♦"+STR$(MS(3))+"のEX
と"+STR$(MS(4))+"$を♦"+"てにいれた!♠":GOSUB1710:ST(8)=ST(8)+MS(3):ST(7)=ST(7)+MS(4):GOS
UB1920:GOSUB1320:AD=0:RETURN
1280 A=MS(1)+RND(1)*(MS(1)/5)-ST(4):GOSUB1880:MS=RND(1)*25:IFA<1THENA=1+RND(1)*3
1290 PR$="♠てきのこうげき!●":GOSUB1710:IFMS=5ORMS=24THENPR$="♦ミス!♠":GOSUB1710:GOTO1200
1300 PR$="♦"+STR$(A)+"のだめーじをうけた":GOSUB1710:ST(2)=ST(2)-A:FORI=0TO10:COLOR=(15,
7,1,1):COLOR=(15,7,7,7):NEXT:GOSUB1920:PR$="♠":GOSUB1710
1310 GOTO1200
1320 IFST(8)>=EX(ST(0))ANDST(0)<15THENPR$=NE$+"は れべるがあがった!!♠":GOSUB1710ELSERE
TURN
```


★調査の結果，影さんがいつもかけているのは，サングラスではなく，じつはまっ黒に汚れたメガネであることが判明しました。(千葉県習志野市・中居美智留21才)……【影：うーん，なぜばれてしまったのだろう？】

```
1330 ST(0)=ST(0)+1:ST(1)=ST(1)+5:ST(2)=ST(2)+5:ST(3)=ST(3)+2:ST(4)=ST(4)+2:ST(5)
=ST(5)+2:ST(6)=ST(6)+2:GOSUB1920:RETURN
1340 IFTL=2THENPR$="「"+TL$(4)+"♠":GOSUB1710:RETURN
1350 IFCT=2ANDTL=1THENPR$="♠「"+TL$(6)+"♠":GOSUB1710:RETURN
1360 IFTL=1ANDCT=1THENIFI3=0THENPR$="♠「"+TL$(5)+"♠":GOSUB1710:RETURNELSEIFI3=1TH
ENPR$="♠「その"+IN$(1)+"は・・ おれいにこの"+IN$(2)+"をあげ゛ましょう♠":GOSUB1710:IT$=IN$(1):GOSUB16
10:IT$=IN$(2):GOSUB1590:I3=2:RETURN
1370 IFTL=1ANDCT=0THENPR$="♠「"+TL$(3)+"♠":GOSUB1710:RETURN
1380 IFTL=0ANDCT=0THENPR$="♠「ヒカ゛シのほうか゛くて゛ ひかるものをみた♠":GOSUB1710:RETURN
1390 A=RND(1)*3:PR$="♠「"+TL$(A)+"♠":GOSUB1710:RETURN
1400 NA=2:S1$(1)="と゛うく゛":S1$(2)="しらへ゛る":GOSUB1800
1410 IFCY=1THENGOSUB1430ELSEIFCY=2THENGOSUB1540ELSEBEEP:PLAY"T150","T150"
1420 RETURN
1430 FORI=1TO9:S1$(I)=SI$(I):NEXT:NA=9:GOSUB1800:IFCY=0THENRETURN
1440 A$=SI$(CY):IFA$="------"THENRETURNELSEPR$="♠"+NE$+"は、"+A$+"を つかった!♠":GOSUB1
710
1450 IFA$="やくそう"THENA=8:GOSUB1520ELSEIFA$="くすり"THENA=18:GOSUB1520
1460 IFAD=1THENRETURN
1470 IFA$="ねふ゛くろ"ANDFNL=1THENFORI=1TO15:COLOR=(I,0,0,0):FORU=0TO10:NEXTU,I:A=ST(
1):GOSUB1910:FORI=0TO25000:NEXT:COLOR:GOSUB1520:RETURN
1480 IFA$="らんふ゜"THENIFI2>0THENIT$="OIL":I2=I2-1:GOSUB1610:PR$="♦らんふ゜にひをつけた♠":UR=
1:GOSUB1710:RETURNELSEPR$="♦OILか゛ない!♠":GOSUB1710:RETURN
1490 IFA$=IN$(2)ANDSX=11ANDSY=16THENPR$="♦"+A$+"か゛かか゛やきた゛した!♠":GOSUB1710:IT$=A$:
GOSUB1610:SC(12,18)=1:SC(13,18)=1:GOSUB230
1500 IFA$=IN$(3)ANDSX>15ANDSX<22ANDY=5THENPR$="♦いわをこわした!♠":GOSUB1710:IT$=A$:GOSU
B1610:I5=0:SC(SX+X-6,14)=7:SC(SX+X-6,13)=7:GOSUB230
1510 PR$="♦"+WO$(0)+"♠":GOSUB1710:RETURN
1520 PR$="♦"+NE$+"は HPか゛かいふくした♠":ST(2)=ST(2)+A:IFST(2)>ST(1)THENST(2)=ST(1)
1530 GOSUB1710:GOSUB1920:SI$(CY)="------":RETURN1420
1540 PR$=NE$+"は あしもとを しらへ゛てみた●":GOSUB1710
1550 IFSX+X=13ANDSY+Y=6ANDI1=0THENPR$="♦"+IN$(0)+"を みつけた!♠":GOSUB1710:IT$=IN$(0)
:GOSUB1590:I1=1:RETURN
1560 IFSX+X=10ANDSY+Y=10THENPR$="♦なんとOILをみつけた!♠":GOSUB1710:IT$="OIL":GOSUB1590:I
2=I2+1:RETURN
1570 IFSX+X=30ANDSY+Y=8ANDFNL=8ANDI6=0THENPR$="♦えいえんのみす゛をてにいれた♠":GOSUB1710:IT$=I
N$(4):GOSUB1590:I6=1:RETURN
1580 PR$="♦"+WO$(1)+"♠":GOSUB1710:RETURN
1590 FORI=1TO9:IFSI$(I)="------"THENSI$(I)=IT$:RETURN
1600 NEXT:W1=0:PR$="♠これいし゛ょうもつこか゛て゛きない!♠":GOSUB1710:RETURN360
1610 FORI=1TO9:IFSI$(I)=IT$THENSI$(I)="------"ELSENEXT
1620 RETURN
1630 PR$="♠"+NE$+"は しんた゛♠":GOSUB1710:RUN
1640 LINE(8,8)-(76,104),15,B:LINE(184,8)-(255,104),15,B
1650 LINE(80,8)-(176,104),15,B:LINE(184,8)-(255,104),15,B
1660 PR$="なまえをいれてくた゛さい":GOSUB1710:FORI=0TO20:A$=INKEY$:NEXT
1670 NE$="":FORI=1TO5:NE$=NE$+INPUT$(1):PSET(16,136),1
1680 IFMID$(NE$,I,1)=CHR$(13)THENNE$=MID$(NE$,1,LEN(NE$)-1):I=5
1690 IFMID$(NE$,I,1)=CHR$(&H8)ANDNE$<>CHR$(&H8)THENI=I-2:NE$=MID$(NE$,1,I)
1700 PRINT#1,NE$+" ":NEXT:PR$="♠":GOSUB1710:GOSUB1920:A=RND(-TIME)*5:RETURN
1710 LE=LEN(PR$):PX=16:PY=120:FORI=1TOLE:MI$=MID$(PR$,I,1)
1720 IFMI$=" "THENPX=PX+8:GOTO1760
1730 IFMI$="♦"THENPY=PY+16:PX=16:NEXT
1740 IFMI$="♠"ORMI$="●"THENPSET(16,192):PRINT#1,"P":IFMI$="♠"THEN1780ELSE1790
1750 PSET(PX,PY),1:PRINT#1,MI$:PX=PX+8:IFAD=0THENGOSUB1840
1760 IFPX>=239THENPX=16:PY=PY+16ELSEIFPY=>191THEN1780
1770 NEXT:RETURN
1780 IFSTRIG(0)=0THEN1780ELSELINE(16,120)-(254,210),1,BF:PX=16:PY=120:GOTO1770
1790 IFSTRIG(0)=0THEN1790ELSEPX=16:PY=PY+16:PSET(16,192):PRINT#1," ":GOTO1760
1800 FORJ=0TONA:PSET(194,16+J*8),1:PRINT#1,S1$(J):NEXT:CY=1
1810 PSET(186,(CY+2)*8):PRINT#1,">":FORWA=0TO50:NEXT:PSET(186,(CY+2)*8):PRINT#1,
" ":S=STICK(0):CY=CY+(S=1ANDCY>0)-(S=5ANDCY<NA)
1820 IFSTRIG(0)=0THEN1810
1830 LINE(185,9)-(254,103),0,BF:RETURN
1840 SOUND10,13:FORWA=0TO5:NEXT:SOUND10,0:RETURN
1850 PLAY"O2V13L32CV12C-R16V11CV10C-R16V7CC-R16V3CC-":RETURN
1860 PLAY"V14O2L16F-GF-GEEE","V10L16O4EDEDEE":RETURN
1870 PLAY"L32M5000S0O5GGGV15":RETURN
1880 PLAY"L32M5000S0O4EDCV15":RETURN
1890 PLAY"O5M8000S0L8CC.E.R16FGO6C4.","V12L8R4R16O6EGFGL16CCEG":RETURN
1900 PLAY"M10000S0O3L8CDE2F2G2DEFDEFG2F2E4D2L16DCDCDCDC4C2","O4V7L8EDE2F2G2FGDFG
DG2F2G4D2L16DCDCDCDC4C2":RETURN
1910 PLAY"O2L4V11GF2EDC2V9GF2EDC2V6GF2EDC3V2GF2EDC3":RETURN
1920 IFST(2)<=ST(1)¥4THENCOLOR=(15,7,5,6)ELSECOLOR
1930 IFST(2)<1THENST(2)=0
1940 FORI=0TO8:A$=STR$(ST(I)):IFI=2ORI=3ORI=4ORI=7THENLINE(42,16+I*8)-(72,23+I*8
),1,BF
1950 PSET(10,16+I*8),1:PRINT#1,ST$(I)+":";RIGHT$(A$,LEN(A$)-1):NEXT
1960 IFST(2)=0THEN1630
1970 RETURN
1980 '●●●●●  DATA ●●●●●
1990 DATA 4,36,1,5,4,11,1,2,4,16,1,2,5,1,1,4,4,7,1,12,4,2,7,3,4,4
2000 DATA 1,2,2,2,1,2,2,1,4,4,1,5,2,3,1,8,7,5,4,4,1,8,4,5,1,7,7,5,4,2,7,5,4,3
2010 DATA 1,8,4,5,1,7,7,5,4,2,7,5,4,11,1,1,4,1,3,1,4,4,1,2,7,8,4,3,7,4,4,5
2020 DATA 7,8,6,1,3,1,4,1,1,4,7,8,4,3,7,4,4,5,7,1,3,9,4,3,1,3,7,7,4,5,7,2,4,3
2030 DATA 3,1,7,11,4,3,1,10,4,5,7,2,4,3,3,1,7,11,4,3,1,10,4,5,7,2,4,3
2040 DATA 3,10,1,2,4,4,1,6,4,8,7,2,4,3,2,1,5,1,1,10,4,3,3,6,4,9,7,1,4,4
2050 DATA 2,10,1,2,4,4,3,5,4,5,6,1,4,3,7,1,4,3,1,12,4,5,1,5,4,9,7,1,4,3
2060 DATA 1,12,4,5,1,5,4,9,7,1,4,3,1,4,2,5,1,3,4,2,1,4,2,3,1,1,4,9,7,1,4,3
2070 DATA 1,6,2,3,1,2,4,2,1,4,4,4,1,1,4,9,1,1,3,3,4,2,1,9,4,10,5,1,4,10,3,1
2080 DATA 4,10,1,5,4,19,3,1,4,1,6,1
2090 DATA 10,10,2222,2222,2222,2222,2222,2222,222C,2222,2222,2222,2222,2222
2100 DATA 2222,222C,C222,C222,2222,2222,2222,2222,2C22,2222,2CC2,2C22,2222
2110 DATA 2222,2222,2222,222C,C222,2222,C222,2222,2222,C222,2222,2C22,2222
2120 DATA 22C2,2222,2222,2222,2222,22C2,2222,22C2,2222,2222,2222,2C22,2C22
2130 DATA 2222,C222,2222,2222,222C,2222,2222,2222,2222,222C,2C22,2222,C222
2140 DATA 10,10,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAE,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
2150 DATA AAAA,AAAE,EAAA,EAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AEAA,AAAA,AEEA,AEAA,AAAA
2160 DATA AAAA,AAAE,AAAA,AAAE,EAAA,AAAA,EAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AEAA,AAAA
2170 DATA AAEA,AAAA,AAAA,AAAA,AAEA,AAEA,AAAA,AAEA,AAAA,AAAA,AAAA,AEAA,AEAA
2180 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAE,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAE,AEAA,AAAA,AAAA
2190 DATA 10,10,4444,4444,4444,4444,7747,4474,4444,4444,4444,4444,4444,4444
2200 DATA 4474,7744,4474,7744,4444,4444,4444,4444,4444,4444,7744,4477,7744
2210 DATA 4477,4444,4444,4474,4444,4444,4444,4444,4444,4477,4444,4444,4444
2220 DATA 4444,4444,4744,4477,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4744
2230 DATA 4477,7744,4444,4444,4444,4444,4444,7747,4444,4444,4444,4444,4444
2240 DATA 10,10,2222,1155,1111,2222,5522,FFFF,33FF,2211,FF25,B3FF,3333,123C
2250 DATA FF25,33FB,2233,122C,FF5F,32B3,2222,C12C,BB1F,3233,2222,C1CC,B321
2260 DATA 2233,2222,12CC,1321,2233,2C22,12CC,1122,2232,2222,2211,2222,1111
2270 DATA 1111,2222,2222,2822,2282,2222,2222,2922,2282,2222,2222,1922,1181
2280 DATA 1211,2222,9921,1188,1111,2222,1122,1111,1211,2222,2222,2222,2222
2290 DATA 10,10,2222,F5FF,2212,2222,2F22,FFFA,2251,2222,FF22,FFFF,1155,2222
2300 DATA FF22,EEFF,11CC,2212,FF2F,EEAE,51BB,2212,FF2F,EEEE,5CBB,2211,FF2F
2310 DATA EEAE,E5EB,12C1,FF2F,EEFE,E5EB,12C1,AFFF,EBFF,EEBB,11E1,ABFF,EEFE
2320 DATA EEEE,11E1,FBFF,EEFE,EEEE,11EC,FFFF,EEFF,EEEE,11CC,EFFE,FEFF,EEEE
2330 DATA 11C1,EEFE,EEEE,CCCC,1111,EE2F,11FF,1111,1111,1121,1111,1111,2211
2340 DATA 10,10,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,11F1,1111,1111,1E11,11F1,1111,1111,1E11
2350 DATA 99F1,1191,1111,1E11,99F1,1191,1111,1E11,99F1,1191,1111,1E11,99F1
2360 DATA 8891,1111,1E11,99F1,8891,1111,1E11,99F1,8891,8118,1E11,99F1,8891
2370 DATA 8118,1E11,99F1,8891,8118,1E11,99F1,8891,8118,1E66,99F1,8891,8118
2380 DATA 1E66,99F1,8891,8118,1E66,99F1,8891,8118,1E66,EEFE,EEEE,EEEE,EEEE
2390 DATA 10,10,2222,2222,2522,2262,2222,99D9,9699,2262,2D22,99DD,9599,2269
2400 DATA DD22,D9ED,9699,9269,DE22,D9AA,9599,9269,DE2D,DDAA,9999,9299,EADD
2410 DATA ADAA,99D9,9999,AADA,AAAA,99D9,9999,AA2A,AAAA,EEEE,EEEE,AA2A,AAAA
2420 DATA EEEE,EEEE,AA2A,AAAA,EEEE,EEEE,AA2A,AAAA,EEEE,EEEE,AA2A,AAAA,EEEE
2430 DATA EEEE,AA2A,AAAA,EEEE,EEEE,AA2A,AAAA,EEEE,EEEE,AA2A,AAAA,EEEE,EEEE
2440 DATA 10,10,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAA4,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
2450 DATA AAAA,AAA4,4AAA,4AAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A4AA,AAAA,A44A,A4AA,AAAA
2460 DATA AAAA,AAA4,AAAA,AAA4,4AAA,AAAA,4AAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A4AA,AAAA
2470 DATA AA4A,AAAA,AAAA,AAAA,AA4A,AA4A,AAAA,AA4A,AAAA,AAAA,AAAA,A4AA,A4AA
2480 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAA4,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAA4,A4AA,AAAA,AAAA
2490 DATA"LE ",1,"MHP",20,"HP ",20,"AP ",3,"DC ",3,"ちから",3,"はやさ",3
2500 DATA"G  ",40,"EXP",0
2510 DATA"ないふ",10,"と゛うのけん",30,"あっくす",65,"ほこやり",137,"き゛んのけん",50,"きんのけん",150
2520 DATA"ぬののふく",15,"かわのたて",30,"と゛うのたて",63,"かわのよろい",102,"てつのよろい",120
2530 DATA"き゛んのたて",160,"きんのよろい",199,"ひかりのたて",200,"ひかりのよろい",200,"やくそう",5,"くすり",15
2540 DATA"ねふ゛くろ",45,"らんふ゜",46,"しろ","ふ゛きや","ほ゛うく゛や","と゛うく゛や","えきしょ"
2550 DATA"スライム",8,6,4,1,3,"こうもり",14,13,11,3,4,"BIGスライム",25,27,11,6,12
2560 DATA"ハ゛ンハ゜イヤ",45,45,15,7,29,"しょくし゛んし゛ゅ",20,43,35,27,10
2570 DATA"は゛けねこ",30,32,16,13,10,"か゛んせきまし゛ん",54,30,45,25,45,"ストロンク゛",35,65,35,38,
55
2580 DATA"ぬっすと",46,27,11,10,32,"カ゛フーカ゛",250,69,50,0,0
2590 DATA 3,6,15,30,51,78,105,165,220,280,340,420,500,600
2600 DATA ぇヘヨムレ,と♥,ゃホ¦゜ミホを○は,●●ぉ゜をホいぃねゅミのうVユぃゃモぇ゛メモ♣のに,ァールぉレホぃヨ?9くをホふぁモホモ♣のおお
2610 DATA ゜゛♦ルメ○をホラゅ゜はモゃ゛メミおおお,っルちをゃァールぉレホぃヨレえい○♣○ヘルたゅホうをホふぁモホモ♣ミぬ♣
2620 DATA ●おラゃユをユをとのユおおミホをホぇぇル゜゜モホゅちヤ●て♦ユにおおu♥ぃレ゛ひロホのぇヤふユ♣
2630 DATA くりすたる,まほうのつえ,にし゛のかけら,ダ゛イナマイト,えいえんみず゛,かわきのつえ
```

★我が校の体操部は，体育祭のクラブ対抗リレーのとき，バク宙やゼン宙などの技をやりながら走った。(兵庫県姫路市・柳井勅雄16才)……【影：どうせ，まともに走っても勝てないなら，目立たなきゃソンだもんネ。】

MSX2＋用

初登場！これがMSXの横スクロールだ!!

SUDARAN（スダラン）

IGACHAN SOFT



ストーリー

へな助とたまじろうは，今日も夜遅くまでかくれんぼをしていました。すると，突然，戦車が現れて，まわりの家を壊し，たまじろうをさらっていっちゃいました。へな助は，たまじろうを助けだすべく，出発したのでした。

遊びかた

ただの横スクロール・ゲームです。カーソル・キーの左右でへな助を左右に動かし，スペース・キーでジャンプしながら，敵や敵の攻撃をよけながらどんどん右のほうに進んでください。

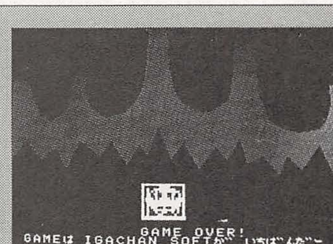
ある程度進めば，〝CHECK！〞とでますから，カーソル・キーの左右どちらかを押せばラウンド・クリアです。

《第1表》変数表

変数	内容
JP	ジャンプ
JJ	ジャンプした人のパターン
X	スクロールした数
Y	人のY座標
ZX	10tのX座標
ZY	10tのY座標
TX	戦車のX座標
TY	戦車のY座標
B	方向
JU	ジャンプしたかどうか？
TT	敵が弾を発射したかどうか？
TM	ボスの力
RO	ラウンド
TZ	弾の位置



▲《写真1》ゲーム・スタート!! 戦車と弾をうまくジャンプでかわせ!!横スクロールがいい!!



▲《写真2》よけそこなうとゲーム・オーバー。FM音源の効果音もなかなかブキミだ

SUDARANのプログラム・リスト

```
10 REM SUDARAN (MSX2+) 1988 IGACHAN SOFT  11/6
20 REM しょきせってい
30 SCREEN 5,3:DEFINT A-Z:CALL MUSIC:KEY OFF:COLOR 15,1,1:CLS:GOSUB 1360:OPEN "GR
P:"AS#1
40 DIM JP(18),JJ(18):CLS:RESTORE 1300:LINE(255,63)-(255,63),3:FOR I=0TO71:READX,
Y:LINE-(X,Y),3:NEXT:PAINT(100,100),3:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,219):NEXT
50 REM SPRITE READ
60 RESTORE 750:FOR P=0 TO 17:SP$="":SC$=""
70 FOR B=0 TO 31:READ S$
80 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+S$))
90 NEXT B:SPRITE$(P)=SP$
100 FOR C=0 TO 15:READ S$:SC$=SC$+CHR$(VAL("&h"+S$)):NEXT C:COLOR SPRITE$(P)=SC$
:NEXT P
110 REM title
120 PRESET(50,190):PRINT#1,"たまじ゛ろうくん が゛ さらわれた!":FOR I=0 TO 1000:NEXT:PRESET(50,1
90):PRINT#1,"                    ":PRESET(50,190):PRINT#1,"「コラー! たまじ゛ろうを かえせ!」":FO
RI=0 TO1000:NEXT:PRESET(50,190):PRINT#1,"                    "
130 COLOR=(3,0,2,0):COLOR=(6,2,0,0):LINE(0,182)-(256,182),6:PAINT(100,190),6:FOR
 X=100 TO 230:PUT SPRITE 0,(X,150),,1:X=X+1:PUT SPRITE 0,(X,150),,2:NEXT
140 PUT SPRITE 0,(230,145),,6:FOR I=0 TO 500:NEXT:FOR X=230 TO 0 STEP -1:PUT SPR
ITE 0,(X,150),,4:X=X-1:PUT SPRITE 0,(X,150),,5:NEXT
150 PUT SPRITE 0,(0,219):FOR X=255 TO 150 STEP -1:PUT SPRITE 8,(X,150),,8:FOR I=
0 TO 30:NEXT I,X:FOR X=150 TO 0 STEP -5:PUT SPRITE 10,(X,150),,10:NEXT X
160 PRESET(50,190):PRINT #1,"そして たたかいが゛ はじ゛まった。"
170 FOR I=0 TO 1000:NEXT:PRESET(50,190):PRINT #1,"                    "
180 CALL VOICE(@52):PLAY #2,"L8@52V15O3AEAEAEO2AO3EGDGDGDO2GO3FEDEDECO2GO3GO2GG+
ABO3C1","V15"
190 REM へんすう せってい
200 COLOR=(3,0,1,0):FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,219):NEXT
210 X=0:Y=150:ZX=100:ZY=0:TX=255:TY=150:B=0:JU=0:TT=0:TM=0:RO=1:G=0:T=0:TR=0:RES
TORE 280:FORI=0TO18:READJP(I),JJ(I):NEXT:ONSPRITEGOSUB300:SPRITEON
220 CALLVOICE(@50,@61)
230 PRESET(10,190):PRINT#1,"          べ゛ーマカ゛ じ゛ょうほう !!      "
240 PRESET(10,198):PRINT#1,"GAMEは IGACHAN SOFTが゛ いちば゛んだ゛ー"
250 IF INKEY$=CHR$(&H40) THEN COLOR=(3,0,5,0):PUT SPRITE 17,(100,150),,17:PLAY#2
,"@5014cdfgcdfgfedcd2":COLOR=(3,0,1,0):PRESET(10,190):PRINT#1,"          むてきコマンド゛
だ゛!          ":FORI=0TO1000:NEXT:PRESET(10,190):SPRITEOFF
260 PUTSPRITE17,(0,219):GOTO 420
270 REM JUMP DATA
280 DATA -20,0,-15,0,-9,1,-4,2,-2,2,-1,2,-1,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,1,2,1,2,2,2,4,
2,9,1,15,0,20,0
290 REM GAME OVER
```


★ここ何か月か，表紙のつぐ美さんのイメージがいい。で，半年ぶりにOFを最後まで読んだのだが…やはりなおらないのかな？一度くずれたイメージは…。(神奈川県大和市・GSX120/15才)……【影：私だって!!】

```
300 SPRITE OFF:PUTSPRITE0,(100,150),,6:PRESET(10,190):PRINT#1,"
          ":PRESET(100,190):PRINT#1,"GAME OVER!":FORI=XTO0STEP-1:SETSCROLLI,0,
0,0:NEXT
310 FOR I=0 TO 140:PUTSPRITE9,(100,I),,9:NEXT:PUTSPRITE0,(0,219):PUTSPRITE9,(100
,150),,9:CALL VOICE(@59):PLAY #2,"O3@59V13L4DC+DEFEFGAG+F+G+A1"
320 IF STRIG(0) THEN PRESET(100,190):PRINT#1,"            ":GOTO 200
330 GOTO 320
340 REM いどう&スクロール
350 S=STICK(0):VX=0:IF S=7 THEN B=3:X=X-2:VX=-1:IF X=-2 THEN X=0
360 IF S=3 THEN B=0:X=X+2:VX=1:IF X=254 THEN GOTO 730
370 IF VX<>0 THEN SETSCROLLX,0,0,0
380 REM SPRITE ひょうじ
390 IF JU=1 THEN PUTSPRITE0,(100,Y),,B+JJ(J):RETURN
400 IF VX=0 THEN PUTSPRITE0,(100,Y),,B ELSE N=XMOD4:N=N/2:PUTSPRITE0,(100,Y),,B+
1+N
410 RETURN
420 REM MAIN
430 GOSUB 340:GOSUB 480:IF STRIG(0) THEN 440 ELSE GOTO 430
440 REM JUMP
450 JU=1:PLAY#2,"@50C4":FOR J=0 TO 18:Y=Y+JP(J):GOSUB 340:GOSUB 480:NEXTJ
460 PLAY#2,"@50C4":JU=0:GOTO 430
470 REM てき いどう
480 IF RO=5 THEN 610 ELSE TX=TX-2:IF VX=-1 THEN TX=TX+1 ELSE IF VX=1 THEN TX=TX-
2
490 IF RO=3 THEN 560
500 IF RO=4 THEN G=1:T=2:TR=13
510 IF TX<0 THEN TX=255
520 PUTSPRITE8+G,(TX,TY),,8+G:IF TT=1 THEN 530 ELSE IF TX<140 THEN RETURN ELSE I
F RND(1)>1/RO-.2 THEN TT=1:PLAY#2,"","@61C4":TZ=TX-20-TR ELSE RETURN
530 TZ=TZ-INT(RO/2)-4:IF TZ<0 THEN TT=0:PUTSPRITE10+T,(0,219):RETURN
540 PUTSPRITE10+T,(TZ,TY),,10+T
550 RETURN
560 IF ZZ=1 THEN 570 ELSE ZY=0:ZZ=1:ZX=INT(RND(1)*50)+100
570 ZY=ZY+10:IF ZY=>150 THEN ZZ=0:PLAY#2,"@50c4":PUTSPRITE9,(0,219):RETURN ELSE
IF VX=1 THEN ZX=ZX-6
580 IF VX=-1 THEN ZX=ZX+6
590 PUTSPRITE9,(ZX,ZY),,9:RETURN
600 REM ボスと たいけつだ!
610 PUTSPRITE13,(200,150),,13:PUTSPRITE14,(200,118),,14:PUTSPRITE15,(200,RND(1)*
8+76),2,15:IF TT=0 THEN PLAY#2,"","@61132o3cdefgabo4c8":TM=TM+1:TZ=165
620 TT=1:TZ=TZ-5:IF TZ<0 THEN TT=0:PUTSPRITE16,(0,219)
630 IF TM=10 THEN RETURN 650 ELSE PUTSPRITE16,(TZ,TY),,16:RETURN
640 REM ボスを たおした
650 SPRITE OFF:FOR I=0 TO 200:PUTSPRITE17,(I,0),,17:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:PU
TSPRITE9,(200,32),,9:FOR I=0 TO 1000:NEXT
660 FOR I=32 TO 60:PUTSPRITE9,(200,I),,9:NEXT:PLAY #2,"V15@50C1C1C1":COLOR=(1,7,
5,7):FOR I=0 TO 1000:NEXT I:COLOR=(1,0,0,0)
670 PUTSPRITE23,(0,219):PUTSPRITE24,(0,219):PUTSPRITE25,(0,219):FORI=60TO150:PUT
SPRITE9,(200,I),,9:NEXT:PLAY "V15O1L64CDEFGFEDC":FORI=0TO1000:NEXT
680 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,219):NEXT:LINE(0,133)-(255,133),6:PAINT(100,150),6:
PUT KANJI(104,55),&H3430:PUTSPRITE7,(100,100),,7
690 FOR I=X TO 255:SETSCROLLI,0,0,0:NEXT:CALL VOICE(@59,@0,@9):PLAY#2,"V15O4L4FE
FEDCDEFEDEF1","V13DCDCDCDCFEFEF1","V14O3FEDCFEDCDCFEF1"
700 LINE(0,150)-(255,215),1,BF
710 GOTO 710
720 REM めん クリア
730 IF RO=5 THEN X=0:GOTO 420 ELSE PUTSPRITE11,(50,0),,11:RO=RO+1:TZ=0:X=0:Y=150
:TX=255:TY=150:FORI=0TO1000:NEXT:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,219):NEXT
740 COLOR=(3,0,RO,0):FORJ=1TO2:FORI=1TO64:SETSCROLLI*4,0,0,0:NEXTI,J:GOTO 420
750 REM SPRITE PATTRN & COLOR
760 DATA 01,07,0F,1F,1F,1F,0F,01,03,03,03,03,01,03
770 DATA 80,E0,F0,F8,D8,B8,A8,F0,80,C0,E0,E0,E0,C0,80,C0
780 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,02,02,02,02
790 DATA 01,07,0F,1F,1F,1F,1F,0F,01,03,07,0F,03,03,07,07
800 DATA 80,E0,F0,F8,D8,B8,A8,F0,80,D8,E8,E0,E0,E0,70,70
810 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,02,02,02,02
820 DATA 01,07,0F,1F,1F,1F,1F,0F,01,03,07,0B,0F,0F,10,00
830 DATA 80,E0,F0,F8,D8,B8,A8,F0,80,D8,E8,E0,FC,F8,00,00
840 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,04,04,04,04
850 DATA 01,07,0F,1F,1B,1D,15,0F,01,03,07,07,07,03,01,03
860 DATA 80,E0,F0,F8,F8,F8,F8,F0,80,C0,C0,C0,C0,C0,80,C0
870 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,04,04,04,04
880 DATA 01,07,0F,1F,1B,1D,15,0F,01,1B,17,07,07,07,0E,0E
890 DATA 80,E0,F0,F8,F8,F8,F8,F0,80,C0,E0,F0,C0,C0,E0,E0
900 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,04,04,04,04
910 DATA 01,07,0F,1F,1B,1D,15,0F,01,1B,17,07,3F,1F,00,00
920 DATA 80,E0,F0,F8,F8,F8,F8,F0,80,C0,E0,D0,F0,F0,08,00
930 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,04,04,04,04
940 DATA 01,07,0F,1F,1A,1D,1A,0F,1D,1B,07,07,1F,1F,04,04
950 DATA 80,E0,F0,F8,A8,D8,A8,F0,B8,D8,E0,E0,F8,F8,90,90
960 DATA 06,06,06,06,0A,0A,0A,0A,05,05,05,05,04,04,0F,0F
970 DATA 07,0F,0B,0E,0F,0A,0F,0F,0A,0E,0B,0B,0E,1F,3F,3F
980 DATA E0,F0,B0,F0,B0,B0,F0,B0,F0,B0,F0,B0,B0,F8,FC,FC
990 DATA 0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,0F,00,01,00,7F,DD,88,DD,7F
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,38,F8,FC,FC,00,FE,DD,89,DD,FE
1020 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1030 DATA FF,80,A3,A4,A4,A4,A4,A4,A4,A4,A4,A4,A4,A3,80,FF
1040 DATA FF,01,11,BD,91,91,91,91,91,91,95,95,95,09,01,FF
1050 DATA 0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,01,00,00,00,00,00,00,00
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,E0,F0,00,00,00,00,00,00,00
1080 DATA 02,02,02,02,02,02,06,08,08,02,02,02,02,02,02,02
1090 DATA 00,35,47,45,35,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1100 DATA 00,70,40,70,40,78,34,45,46,35,00,06,06,04,00,04
1110 DATA 07,07,05,04,04,04,07,05,04,04,06,06,08,08,09,09
1120 DATA 00,03,0F,13,29,21,73,7F,3F,3F,18,0F,01,FF,FF,FF
1130 DATA 00,C0,F0,C8,94,84,CE,FE,FC,FC,18,F0,80,FF,FF,FF
1140 DATA 0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,06,08,08
1150 DATA 03,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7E,FC,F8,F0,F1,F1,F1,F1,F1
1160 DATA C0,F0,F8,FC,FC,FE,FE,7E,3F,1F,0F,8F,8F,8F,8F,8F
1170 DATA 03,03,03,02,02,02,02,02,02,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C
1180 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01
1190 DATA 80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80
1200 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03
1210 DATA 01,07,0F,1C,38,30,70,70,72,F0,F8,FC,7F,1F,03,01
1220 DATA 80,E0,F0,78,3C,1C,1E,1E,1E,1F,3F,7F,FE,F8,C0,80
1230 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03
1240 DATA 03,0F,1F,1C,39,73,63,F7,FF,7F,77,3F,1F,1F,0F,03
1250 DATA FF,C0,FC,FE,E0,FC,FE,F0,FC,FE,E0,FC,FE,C0,FC,FF
1260 DATA 06,06,06,08,08,08,08,08,08,09,09,09,09,09,09,09
1270 DATA 3F,31,20,20,22,20,31,3F,03,1F,36,7F,7F,36,00,00
1280 DATA F8,18,08,08,88,08,18,F8,80,F0,D8,FC,FC,D8,00,00
1290 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
1300 REM yama no data
1310 DATA 255,63,244,63,245,79,242,92,235,102,219,105,205,102,195,95,188,77,183,
51,183,27,167,27,167,52,164,78,159,81,150,88,138,87,129,81,123,71,119,51
1320 DATA 117,19,104,19,103,43,102,57,99,70,96,78,87,90,73,94,62,86,58,71,58,59,
48,59,48,71,45,86,33,97,23,92,17,72,11,63,11,45,11,51,15,51,8,51,11,51,11,63,0,6
3
1330 REM yama no data 2
1340 DATA 0,130,12,114,25,131,36,119,44,139,54,113,69,127,77,113,89,134,98,116,1
04,126,112,100,121,129,130,114,142,137,154,118,163,129,172,110,178,132,190,125,2
03,142,209,125,221,137,235,115,247,139,251,110,255,130
1350 REM title moji
1360 RESTORE1400:FORI=1TO7:READ A$:PUTKANJI(50+(I*20),40),VAL("&h"+A$),8:NEXT:FO
RI=0TO11:READA$:PUTKANJI(20+(I*20),100),VAL("&h"+A$):NEXT
1370 FORI=1TO5:READA$:PUTKANJI(70+(I*20),120),VAL("&h"+A$):NEXT:FORI=1TO9:READA$
:PUTKANJI(30+(I*20),140),VAL("&h"+A$):NEXT
1380 FORI=0TO10:READA$:PUTKANJI(30+(I*20),180),VAL("&h"+A$),10:NEXT:FORI=0TO5000
:NEXT:RETURN
1390 REM kanji data
1400 DATA 2353,2355,2344,2341,2352,2341,234e,4D29,2349,2347,2341,2343,2348,2341,
234e,2353,234f,2346,2354
1410 DATA 2330,2331,2129,2332,3649,226a,2338,2129,213c,2333,2336,2331,2337,2246
1420 DATA 2269,467c,4b5c,244e,2424,242c,2441,2463,2473,244e,3248
```

★か弱いつぐ美に手をだすやつはゆるさねえ！たたっ切ってやる‼（京都市・ヨヨギ８番号14才）……【つぐ美：そんなこと言ってくれるなんて，とってもうれしいわ。影：か弱いつぐ美さんって書いてあるんですが。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)



ハラペコねずみの追いかけゲーム

HUNGRY MOUSE

(ハングリー マウス)

TECHNO DORAEMON

内容・遊びかた

あなたはハラペコねずみです。2匹の猫につかまえられないようにチーズを取って，自分の巣(す)(矢印)まで持って帰ってください。途中(とちゅう)隠れOIL(オイル)というのがでますが，それを踏(ふ)むと，そこでツルツルすべって，先に行きにくくなります。

面を追うごとに猫の追いかけが速くなり，OIL(オイル)がすべりやすくなります。

BGMについて

MZ-1200でも，あまり遅いスピードでなければBGMがだせます。周波数から音を捜(さが)すというのがめんどうくさいですが，BGMがあるとゲームがいっそうひきたつので，みなさんも1回挑戦してみてはいかがですか？

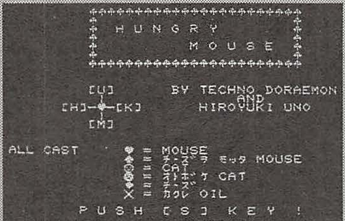
★

《第1表》変数表

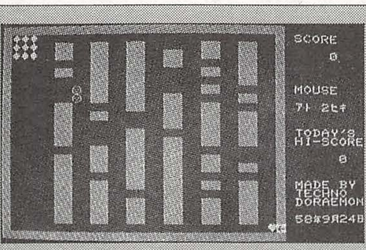
変数	内容	変数	内容
G(B) M(B)	BGMの周波数設定	X Y	ねずみのX, Y座標
HI	ハイスコア	Z	チーズを持っているか，いないかのフラグ
JE	ねずみの数	ME	面数
SC	スコア	WA	OILで止まっている時間
S	V-RAMの先頭番地	WM	どれだけ止まっているかの設定値
TX TY	追いかけ猫のX, Y座標	U	猫の追いかける速さを設定
BX BY	おとぼけ猫のX, Y座標		
TI	タイム変数		

《第2表》プログラムのしくみ

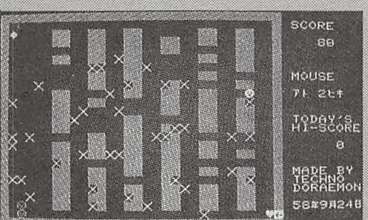
行	内容	行	内容
60〜100	初期設定	620〜690	隠れOILのルーチン
120〜210	チーズを持っていないネズミのルーチン	700〜750	ネズミがつかまったデモ
215〜320	追いかけ猫のルーチン	760〜800	BGM音だし等の処理
350〜470	おとぼけ猫のルーチン	1000〜1090	ゲーム画面のデモ
473〜475	タイム・オーバー処理	1100〜1140	ゲーム・オーバー・デモ
480〜610	チーズを持っているネズミのルーチン	1200〜1260	各面クリアのデモ
		1300〜2010	ゲームはじめのデモ。BGMの周波数設定



▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート

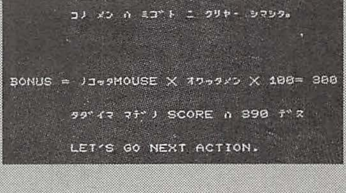


◀《写真2》右下の巣に左上のチーズを持ち帰る



▶《写真3》隠れOILがどんどん現れてきたぞ

▼《写真4》ぶじにすべてのチーズを持ち帰りました



★ある日学校から帰って，昼食を食べようとしたら，ご，ごはんがない!!そして，食器のそばを見ると，猫の足跡が，もしや…。(山口県新南陽市・藤井裕介14才)……【影：ワタシじゃないぞ。Dr. D：ワシでもない。】

HUNGRY MOUSEのプログラム・リスト

```
60 DIM G(8),M(8):HC=0:GOSUB1300
70 JE=3:SC=0:U=9:S=53248:WM=10:ME=1
80 PRINT"■":GOSUB1000
90 POKE$284B,0
100 TX=5:TY=5:BX=5:BY=5:X=29:Y=23:Z=1:WA=0:TI=0
120 X1=X:Y1=Y:GETA$
125 IF WA>0 THEN WA=WA+1:GOTO 210
130 POKES+40*Y+X,83
140 IFA$="U"THEN Y=Y-1
150 IFA$="M"THEN Y=Y+1
160 IFA$="H"THEN X=X-1
170 IFA$="K"THEN X=X+1
180 POKES+40*Y1+X1,0
190 P=PEEK(S+40*Y+X):IF(P=90)+(P=196)THENX=X1:Y=Y1
195 IFP=68THENZ=0:GOTO500
197 IF (X=TX)*(Y=TY) THEN 700
198 IF (X=BX)*(Y=BY) THEN 700
200 POKES+40*Y+X,83
205 IFP=109THEN WA=1
210 IF WA=WM THEN WA=0
215 TX=TX1:TY=TY1
220 R=INT(RND(1)*U):IFR<8THEN350
230 IFTP=0THENPOKES+40*TY1+TX1,0
240 IFTX>XTHENTX=TX-1
250 IFTX<XTHENTX=TX+1
260 IFTY<YTHENTY=TY+1
270 IFTY>YTHENTY=TY-1
280 TP=PEEK(S+40*TY+TX)
310 IF TP=83THEN700
315 IF TP=65THEN700
320 IF TP=0THEN POKES+40*TY1+TX1,206
350 BX1=BX:BY1=BY
370 IFBP=0THENPOKES+40*BY1+BX1,0
380 BR=INT(RND(1)*4)
390 IFBR=0THENBY=BY-1
400 IFBR=1THENBY=BY+1
410 IFBR=2THENBX=BX+1
420 IFBR=3THENBX=BX-1
430 IF BX<1THENBX=1
435 IF BX>29THENBX=29
440 IF BY<1 THENBY=1
445 IF BY>23THENBY=23
450 BP=PEEK(S+40*BY+BX)
460 IF BP=83THEN700
465 IF BP=65THEN700
470 IF BP=(0)*(68)THEN POKES+40*BY1+BX1,207
473 IF TI>2000 THEN OY=INT(RND(1)*24):OX=INT(RND(1)*30):POKE S+40*OX+OY,109
475 TI=TI+1:GOSUB760
480 IF Z=0THENGOTO510
490 IF Z=1 THEN 120
500 TEMPO7:MUSIC"A0‾C_D"
510 X1=X:Y1=Y:GETA$
517 IF WA>0 THEN WA=WA+1:GOTO 210
520 POKES+40*Y+X,65
530 IFA$="U"THENY=Y-1
540 IFA$="M"THENY=Y+1
550 IFA$="H"THENX=X-1
560 IFA$="K"THENX=X+1
570 POKES+40*Y1+X1,0
580 IF (Y=23)*(X=29)THEN Z=1:USR(62):CH=CH-1:SC=SC+10:IFCH=0THEN1200:GOTO120
582 CURSOR31,3:PRINT;SPC(5-LEN(STR$(SC)));SC
590 P=PEEK(S+40*Y+X):IF(P=90)+(P=196) THENX=X1:Y=Y1
595 IFP=109THEN WA=1
600 IFP=68THENX=X1:Y=Y1
610 POKES+40*Y+X,65
620 Q=INT(RND(1)*10)
630 IF Q<>5 THEN 210
640 OY=INT(RND(1)*19)+5:OX=INT(RND(1)*29)+1:POKE S+40*OY+OX,109
690 GOTO 210
700 JE=JE-1:POKES+40*TY+TX,0:POKES+40*BY+BX,0:FORI=1TO10:POKES+40*Y+X,206
705 MUSIC"A":POKES+40*Y+X,207:MUSIC"C"
710 POKES+40*Y+X,83:MUSIC"‾A0":POKES+40*Y+X,65:MUSIC"_C":NEXT
720 IF JE=0 THEN1100
750 GOTO80
760 POKE 4514,G(B):POKE4513,M(B)
770 IF (B=5)*(Z=1) THEN POKE4514,5:POKE4513,152
780 IF (B=5)*(Z=0) THEN POKE4514,4:POKE4513,253
790 IF B=8 THEN B=0
800 USR(68):B=B+1:RETURN
1000 FORX=0TO30:CURSORX,0:PRINT"▒":NEXTX
1010 FORX=0TO30:CURSORX,24:PRINT"▒◘":NEXTX
1020 FORY=0TO24:CURSOR0,Y:PRINT"▒◘":NEXTY
1030 FORY=0TO24:CURSOR30,Y:PRINT"▒◘":NEXTY
1040 FORY=1TO3:FORX=1TO3:CURSORX,Y:PRINT"♦":NEXTX:NEXTY
1050 FORX=6TO26STEP4:FORY=2TO22:CURSORX,Y:PRINT"▒":NEXTY
1060 FORI=1TO6:RY=INT(RND(1)*19)+1:CURSORX,RY:PRINT"  ":NEXTI:NEXTX
1070 CH=9:CURSOR 31,1:PRINT" SCORE"
1071 CURSOR 31,3:PRINT;SPC(5-LEN(STR$(SC)));SC
1072 CURSOR32,7:PRINT"MOUSE":IF JE=3 THEN CURSOR32,9:PRINT"ｱﾄ 2ﾋｷ"
1073 IF JE=2THENCURSOR32,9:PRINT"ｱﾄ1ﾋﾟｷ"
1074 IF JE=1THENCURSOR32,9:PRINT"ﾓｳ ｲﾅｲ"
1077 CURSOR32,12:PRINT"TODAY'S"
1078 CURSOR32,13:PRINT"HI-SCORE"
1079 CURSOR32,15:PRINT;SPC(5-LEN(STR$(HC)));HC
1081 CURSOR32,18:PRINT"MADE BY"
1082 CURSOR32,19:PRINT"TECHNO"
1083 CURSOR32,20:PRINT"DORAEMON"
1084 CURSOR32,22:PRINT"58年9月24日"
1090 POKES+40*23+30,196:RETURN
1100 FORI=0TO999:POKES+I,0:NEXT:CURSOR10,6:PRINT" G A M E  O V E R"
1110 CURSOR 7,13:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ SCORE ﾊ ";SC;" ﾃﾝ ﾃﾞｽ｡"
1111 TEMPO5:MUSIC M$
1120 CURSOR 13,20:PRINT"PUSH ANY KEY !"
1125 IF SC>HC THEN HC=SC
1130 GETA$:IFA$=""THEN1130
1140 GOTO70
1200 TEMPO7:FORI=0TO30:POKE57346,4:MUSIC"A0‾C_A‾D_CFR":POKE57346,5:NEXT
1205 PRINT"■"
1210 CURSOR7,6:PRINT"ｺﾉ ﾒﾝ ﾊ ﾐｺﾞﾄ ﾆ ｸﾘﾔｰ ｼﾏｼﾀ｡"
1220 BO=ME*JE*100:CURSOR0,14:PRINT"BONUS = ﾉｺｯﾀMOUSE X ｵﾜｯﾀﾒﾝ X 100=";BO
1230 SC=SC+BO:CURSOR7,18:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ﾏﾃﾞﾉ SCORE ﾊ";SC;" ﾃﾞｽ"
1240 CURSOR7,22:PRINT"LET'S GO NEXT ACTION.   ":TEMPO6:ME=ME+1
1250 FORN=0TO5:FORI=1TO8:MUSIC"A0DC":NEXT:FORI=1TO9:MUSIC"GBA":NEXT:NEXT
1260 WM=WM+2:U=U+1:TI=0:GOTO80
1300 PRINT"■":CURSOR9,0:PRINT"♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣"
1310 CURSOR9,1:PRINT"♣                       ♣"
1320 CURSOR9,2:PRINT"♣  H U N G R Y          ♣"
1330 CURSOR9,3:PRINT"♣                       ♣"
1340 CURSOR9,4:PRINT"♣            M O U S E  ♣"
1350 CURSOR9,5:PRINT"♣                       ♣"
1360 CURSOR9,6:PRINT"♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣":PRINT:PRINT
1410 PRINT"         [U]       BY TECHNO DORAEMON"
1420 PRINT"          |              AND  "
1430 PRINT"     [H]-♥-[K]      HIROYUKI UNO"
1440 PRINT"          |"
1450 PRINT"         [M]":PRINT:PRINT
1460 PRINT"ALL CAST      ♥ = MOUSE"
1470 PRINT"              ♠ = ﾁｰｽﾞｦ ﾓｯﾀ MOUSE"
1480 PRINT"              ";CHR$(104);" = CAT"
1490 PRINT"              ";CHR$(103);" = ｵﾄﾎﾞｹ CAT"
1500 PRINT"              ♦ = ﾁｰｽﾞ"
1503 PRINT"              X = ｶﾜﾚ OIL"
1505 TEMPO6:M$="‾C2‾D‾E4‾D2‾C‾D4‾C2B‾CBAB4A2#G2G4‾ER0‾E2‾D4‾E":MUSIC M$
1510 TEMPO7:PRINT:PRINT"        P U S H  [ S ]  K E Y  !"
1515 FORI=1TO8:READG(I):NEXT:FORI=1TO8:READM(I):NEXT
1520 GETA$:IFA$="S"THENRETURN
1530 GOTO1520
2000 DATA10,7,6,5,0,5,6,7
2010 DATA0,228,164,240,0,240,164,228
```

CHECKER FLAG

Dr.D：基本的なゲームじゃな。リストも基本に忠実に作っておる。

編：BASICを覚えたての人は，こういったゲームにチャレンジしてみるといいかもしれませんね。

Dr.D：ふむ，初心者向けのプログラムといったところじゃな。ところで，プログラムを組むときは，他人のことも考えて，REM文は付けてほしいぞ。



★このハガキ，くさいであろう。なにをかくそう，トイレで書いているのであった。(福岡市・食事中の人すみません安井13才)……【影：おげれつなネタは，教育雑誌のベーマガではボツになるという例でした。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)



これぞ新しいモグラたたき

NUMBER MOLE
(ナンバー モール)

まっぴー

はじめに

これは，かの有名な「モグラたたき」です。しかし，カオをだしたモグラをハンマーでたたく，といったような従来(じゅうらい)のものではありません。まあ，とにかくプレイしてみてください。

遊びかた

畑の中を動きまわるモグラを，数字の変わり具合から判断して退治するゲームです。

モグラは，1～9のうちのどれか一つの数字を持っていて，畑で動くとその数字を足した結果の1の位の数に変化させます（たとえば，モグラが「5」の場合，「3」のところに行くとそこは「8」になり，「9」のところに行くとそこは「4」になる)。

これをもとにして，モグラの数字を推理してください。数字がわかったら，その数字のキーを押せばOKです。当たればそのモグラは退治されてつぎのモグラがでますが，まちがえるとミスが一つ増えます。

畑には作物（●）がならんでいますが，これをモグラに食われてもミスが一つ増えます。1ラウンド内でミスが15に達するとゲーム・オーバーです。

モグラを10匹退治するとラウンド・クリアで，ボーナス点が入ります。ボーナス点はミスが少ないほど高くなります。5ラウンド・クリアすると，モグラがギブアップしてゲーム・オーバーです。

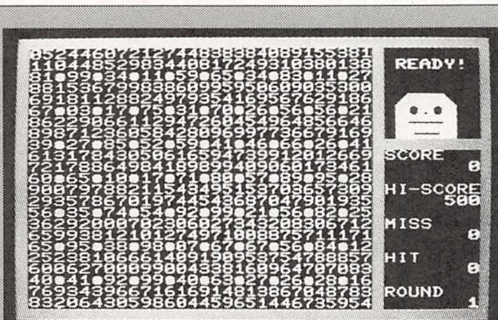
なお，1匹モグラを退治するごとにラウンド数×5点が入ります。

CHECKER FLAG

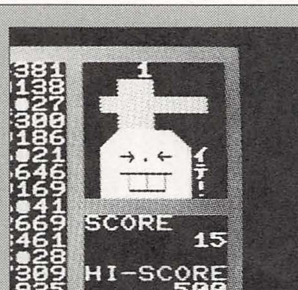
影：モグラたたきなら，このワタシにおまかせ。ハンマーをにぎって，それそれ……。これが，モグラたたきか？

Dr.D：はっはっは。影くんが悩むのも無理はない。よーく見たまえ。数字がころころ変わっているだろ。つまり，モグラがそこを通っているわけだ。

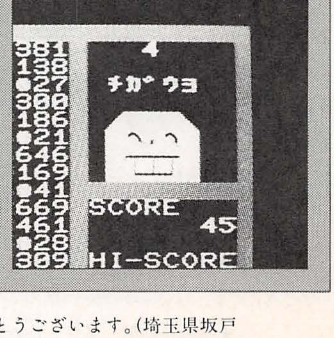
影：その数字の変化を見て，モグラの持っている数字を当てるわけか。こりゃケッ作だ。



▲《写真1》ちょっと変わったモグラたたきのはじまりー



◀《写真2》モグラの数字を推測して入力する。当たるとホラ



▶《写真3》はずれると，こんな顔するぞ。くそーっ

★編集部のみなさま，あけまして，おめでとうございます。影さんの頭もおめでとうございます。(埼玉県坂戸市・カシュー15才)……【Dr.D：ついでにワシの頭を見て，はげまして…か？つぐ美：そのネタ古いですよ。】

ゲームのコツ

作物や「0」をモグラが通るとそこにはモグラ自身の数字が残るので，その数字のキーを押せば簡単に退治できます。

5ラウンド・クリアはけっこうキツいですよ。がんばって退治してください。

プログラム

モグラのスピードを変えたい人は，70行のSPの式を調節してみてください。

NUMBER MOLEのプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM
3 REM      NUMBER MOLE
4 REM
5 REM         BY マッピー
6 REM      1988年10月12日
7 REM
8 REM
10 REM  ショキ セッテイ
20 V=53248:HI=500:TEMPO 7:MF$="●.●"
30 ML$="ヘ.ヘ":MI$="ラ.ヒ":MG$="／.＼"
40 SC=0:RO=1:GOSUB 820
50 REM  ゲーム スタート
60 X=16:Y=12:MI=0:HT=0
70 SP=18-RO*3
80 CURSOR 32,2:PRINT "READY!"
90 MUSIC "G3+C+E+C+E+G+E+G+C7RRRR"
100 CURSOR 32,2:PRINT SPC(6)
110 REM  メイン ルーチン
120 MO=INT(RND(1)*9)+1
130 S=INT(RND(1)*4):K=INT(RND(1)*5)+3
140 IF (S=1)*(X<8)+(S=3)*(X>22)+(S=0)*(Y<8)+(S=2)*(Y>15) THEN 130
150 M=1
160 X=X+(S=1)-(S=3):Y=Y+(S=0)-(S=2)
170 D=PEEK(V+X+Y*40):IF D<>71 THEN 220
180 MI=MI+1:MUSIC "-C1R-C"
190 CURSOR 37,17:PRINT USING"##";MI
200 IF MI>14 THEN 700
210 D=32
220 D=D+MO:IF D>41 THEN D=D-10
230 CURSOR X,Y:PRINT[6,]CHR$(D+16)
240 MUSIC "+G1"
250 FOR L=1 TO SP
260 : GET P$:P=VAL(P$):Z=0
270 : IF (P>=1)*(P=<9) THEN L=SP:Z=1
280 NEXT
290 IF Z=0 THEN 510
300 CURSOR 33,1:PRINT P
310 IF P=MO THEN 410
320 REM ------ モグラ ハズレ ------
330 CURSOR 33,6:PRINT[0,6]ML$
340 MUSIC "-C1-D-C-D-C-D"
350 CURSOR 32,3:PRINT "チカウヨ"
360 MI=MI+1
370 CURSOR 37,17:PRINT USING"##";MI
380 IF MI>14 THEN 700
390 GOTO 510
400 REM ------ モグラ アタリ ------
410 CURSOR 33,2:PRINT[6,2]"          "
420 CURSOR 33,6:PRINT[0,6]MI$
430 CURSOR 37,6:PRINT"イテテ!"
440 SC=SC+5*RO:GOSUB 770
450 MUSIC "+C1C+CC+CCR7RR"
460 HT=HT+1
470 CURSOR 37,20:PRINT USING"##";HT
480 CURSOR 34,1:PRINT[0,6]"          ";MF$;"      "
490 IF HT=10 THEN 540
500 GOTO 120
510 M=M+1:IF M>K THEN 130
520 GOTO 160
530 REM  ラウンド クリア
540 CURSOR 33,6:PRINT[0,6]MG$
550 CURSOR 31,1:PRINT"ROUND   CLEAR!         マイッタ!"
560 MUSIC "E4G+CEG+CFA+DFA+DG6B4G6B+C7+C"
570 BO=(20-MI)*3*RO
580 CURSOR 31,1:PRINT " BONUS       ";SPC(8);"      ";BO
590 SC=SC+BO:GOSUB 770
600 MUSIC "R7RRRRRRRRR"
610 CURSOR 31,1:PRINT SPC(8);"          ";SPC(8);"          ";SPC(8)
620 RO=RO+1:IF RO=6 THEN 650
630 GOSUB 1010:GOTO 60
640 REM  オール クリア
650 CURSOR 31,2:PRINT "GIVE UP!"
660 MUSIC"-C4-E-A-GCEAGDFBADFBA"
670 MUSIC"-C-E-A-GCEAGDFBADGAB+C7+C+C"
680 GOTO 720
690 REM  ゲーム オーバー
700 MUSIC "+B1+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"
710 CURSOR 33,6:PRINT[0,6]ML$
720 CURSOR 31,3:PRINT SPC(8)
730 CURSOR 32,1:PRINT "GAME       OVER           PUSH [S]"
740 GET A$:IF A$="S" THEN 40
750 GOTO 740
760 REM  スコア ヒョウジ
770 CURSOR 34,11:PRINT USING"#####";SC
780 IF HI<SC THEN HI=SC
790 CURSOR 34,14:PRINT USING"#####";HI
800 RETURN
810 REM  ガメン セッテイ
820 COLOR ,,7,0:CLS
830 FOR I=V TO V+999
840 : POKE I,67:POKE I+2048,32
850 NEXT
860 FOR I=1 TO 23
870 : CURSOR 31,I:PRINT SPC(8)
880 NEXT
890 FOR I=1 TO 29
900 : FOR J=1 TO 23
910 :   A=INT(RND(1)*10)+48
920 :   CURSOR I,J:PRINT[6,]CHR$(A)
930 : NEXT
940 NEXT
950 CURSOR 31,9:PRINT[2,]"        "
960 RESTORE 1000
970 FOR I=10 TO 22 STEP 3
980 : READ A$:CURSOR 31,I:PRINT[5,]A$
990 NEXT
1000 DATA SCORE,HI-SCORE,MISS,HIT,ROUND
1010 CURSOR 32,5:PRINT[0,6]"       ●.●       ┬┬┬       ┘ "
1020 CURSOR 37,20:PRINT " 0"
1030 CURSOR 37,23:PRINT USING"##";RO
1040 CURSOR 37,17:PRINT " 0"
1050 GOSUB 770
1060 REM ------ サクモツ ヒョウジ ------
1070 FOR I=1 TO 9
1080 : FOR J=1 TO 7
1090 :   CURSOR I*3,J*3:PRINT[4,]"●"
1100 : NEXT
1110 NEXT
1120 RETURN
```

★影さん，私に「イースII」のウォーレットを…。私のウォーレットだけではお金が入りきらないのです。10円玉ってかさばるんですよね。(鹿児島県日置郡・40　17才)……【影：そんなに10円玉が好きなんだべか。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)



この冒険にはどんなナゾが……

BRAVE KNIGHT'S ADVENTURE II

(ブレイブ ナイツ アドベンチャー)

松平　義弘

はじめに

簡単なR・P・Gです。タイトルを見てもわかるように，このゲームは，以前に送ったゲームの続編です(じつはボツになった)。ストーリーもちゃんとあったのですが，カットしました。とにかくやってみてください。

内　容

自分は，カーソル・キーで上下左右に動きます。人と話をするときや，家の中に入るときは，人，または家にぶつかってください(どの方向からでもよい)。画面切りかえ方式ですので，画面のはしに行くとつぎの画面に切りかわります。

しばらく歩いていると敵（スライム）が現れることがあります。逃げることはできませんので，戦ってください。

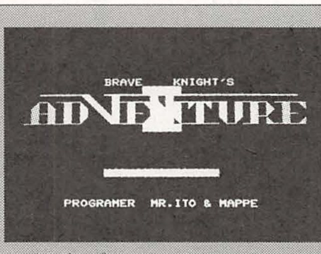
戦いかたは，0～STR.（ストレングス）の範囲で数字がクルクルまわっているので，スペース・キーを押し，止まった数字が，敵に与えるダメージとなります。それで敵が死ななければ，今度は敵の攻撃となります。

これをくり返し，自分が死ねばゲーム・オーバーになります（コンティニューはない)。ですから，H.P.（ヒット・ポイント）がなくなりそうになったら，ゲーム・スタート時の画面にある家に入ってください。SHOPです。

そこではH.P.とSTR.を売っています。STR.はレベルがあがるとか

《第1表》変 数 表

変数	内容
MX, MY, X, Y	座標
T	情報量
L	レベル
HP	ヒット・ポイント
ST	ストレングス
EX	経験値
G	金
SE, OO, YU	アイテム



▲《写真1》なかなかこったタイトル画面だこと

▼《写真2》この冒険は，ここからはじまる。ある目的とは…





▲《写真3》人や家にはいろいろたずねてみるべし…

▼《写真4》敵はスライムだけ。攻撃はルーレット方式だ



BRAVE KNIGHT'S ADVENTURE IIのプログラム・リスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 '♥    BRAVE  KNIGHT'S  ADVENTURE   ♥
30 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
40 '
50 ' ■■■■■■  MAIN  ■■■■■■
60 ' ■■■  SHOKI SETTEI  ■■■
70 CONSOLE:COLOR 7,0:CLS:TEMPO 7:RESTORE
80 DEFINT A-Z:DIM M(31,29),C$(5),C(5),H(31),J(31),T(17)
90 GOSUB 1220:GOSUB 1330
100 GOSUB 1000:GOSUB 1120
110 MX=0:MY=0:X=4:Y=3:T=0:GOSUB 940
120 L=1:HP=20:ST=3:EX=0:G=0:SE=0:OO=0:YU=0:GOSUB 800
130 ' ■■■  GAME MAIN  ■■■
140 LOCATE (X-X1)*3,(Y-Y1)*3:M=M(MX*8+X-X1,MY*6+Y-Y1):COLOR C(M),7:PRINT C$(M);
150 LOCATE X*3,Y*3:COLOR 1,7:PRINT MC$;:COLOR 7,0:IF X1+Y1 THEN MUSIC"-GOR5."
160 IF X1+Y1<>0 AND RND>.9 THEN GOSUB 680
170 K$=INKEY$(0):X1=(K$="■")-(K$="■"):Y1=(K$="■")-(K$="■"):X2=X+X1:Y2=Y+Y1
180 IF MX*8+X2=22 AND MY*6+Y2=25 AND SE=1 THEN X=X2:Y=Y2:M(22,25)=1:GOTO 140
190 IF MX*8+X2=14 AND MY*6+Y2=28 AND OO=1 THEN X=X2:Y=Y2:M(14,28)=1:GOTO 140
200 M=M(MX*8+X2,MY*6+Y2):X1=X1*-(M=1 OR M=5):Y1=Y1*-(M=1 OR M=5):X=X+X1:Y=Y+Y1
```


★MSX：何，MSX2＋がでただと，ゆるさん㊙新入りのくせにFM音源なんか内蔵しやがって…。MSX2：まったくです。(奈良市・東　聡14才)……【影：まあまあ，仲良くやりましょうよ。みな兄弟さ。】

ってに増えるので，買わなくてもけっこうです。

こうしてある目的を達成すればエンディングとなるわけです。

ヒント

簡単なゲームですが，どうしても解けない！という人のためにヒントを書いておきます。

その1……ことが進まないときはいろいろなことをやってみるべきです。とくに体当たりはこのゲームの基本（!?）です。

その2……オノは目に見えませんがどこかにあります。木を切りにいったんだから……。

その3……ゲームを進めていくとデビルを倒すことが目的だということがわかりますが，そのデビルが倒せないという人は，チェックが甘いのです。話を聞いた人，聞かなかった人をよく覚えておきましょう。アイテムがたりないのです（このアイテムなしで倒せた人はエライ！）。

以上の三つの他にも，このゲームには話を聞く順番というものがあります。この順番を守らないと人は何も教えてくれません。

また，同じ内容のものを2回聞こうとしても聞けませんので，注意してください。他にもまだナゾがあるのですが，このくらいでやめておきます。

あとは自分で解いてください。

★

```
210 IF M=3 OR M=4 THEN 240 ELSE IF X<8 AND X>-1 AND Y<6 AND Y>-1 THEN 140
220 MX=MX+X1:MY=MY+Y1:X=X-X1*8:Y=Y-Y1*6:GOSUB 940:X1=0:Y1=0:GOTO 140
230 ' ▒▒ TALK ▒▒
240 J=J(H(MX*8+X2)):IF T+1<>J AND J>0 THEN A$="ｶﾐｵﾇ!ﾗｴﾋ!ﾆｳ":GOSUB 650:GOTO 140
250 T=T+1:ON J GOTO 300,310,320,330,340,350,360,370,380,390,400,410,420,430,440
260 T=T-1:A$="ｻｻﾋ!ｽｯｴﾄﾞ!ﾄﾟｾ!!!ﾆﾇｷ!ｷｳﾐｾｷｦ!!!!!!ｷｴﾗﾗﾗﾗTQBDF":GOSUB 650
270 IF K$<>" " THEN 140 ELSE A$="ﾆﾇｧ!ｷｳﾐｾｷｦ!!!!!!2/!MJGFﾗﾗﾗﾗ31H!3/!TUS/ﾗﾗﾗﾗ31H
"
280 GOSUB 650:K=VAL(K$):IF K=0 OR G<20 THEN MUSIC"-C0":GOTO 140
290 G=G-20:HP=HP-(K=1)*L*10+5:ST=ST-(K=2)*3:MUSIC"G1AB":GOSUB 800:GOTO 140
300 A$="ﾅﾟｴｷ!ﾄﾟﾌﾟﾚｧ!ﾁｶｽ!ｻﾊｹﾇﾊﾎｳﾝｧ!ﾅﾙﾔﾅﾟｽﾄｹﾁﾟｼｳ"::GOSUB 650:GOTO 140
310 A$="ﾄﾟﾌﾟﾚﾊｾﾒｽﾐｧ!ﾑﾁﾔﾊﾋ!ﾁﾟﾛﾔｳﾆｳ"::GOSUB 650:GOTO 140
320 A$="ﾌｷﾟｽﾊｽﾐﾎﾊ!ﾋｽｧ!ｳﾐ!ﾃｹ"+TS$+"ﾄｳﾚﾘｽｳ":GOSUB 650:GOTO 140
330 A$="ﾃｳﾇﾋｽｷﾟ!ｷﾞｿｳｽﾁﾀﾟ":M(17,3)=5:GOSUB 650:GOTO 140
340 A$="ﾝﾁｽﾋ!ｻﾊｲﾁﾙﾄﾟ!ﾗｴｿｳｧﾑﾁｻﾅｷﾟｲﾚ":GOSUB 650:GOTO 140
350 A$="ﾝﾁｽﾋ!ｸﾊｿｳ!!!!!!!ﾑﾂｧｲｺﾄ!ｲｺﾟﾐｽｯｴ":M(30,9)=1:GOSUB 650:GOTO 140
360 A$="ｶｶ!ﾗｹﾀﾟｻｻﾐﾄﾟ!ﾁﾅﾟﾙﾃｳﾁ":GOSUB 650:GOTO 140
370 A$="ｶﾐｵﾇ!ｿﾞｾｳﾍｹ!ｧ!ﾕﾜｴ":SE=1:GOSUB 650:GOTO 140
380 A$="ｶﾊｷﾟｲﾛﾋﾟ!ｽﾟｭﾐﾆｸｧｸﾛﾚﾊﾁﾟｷﾟｱｱｱ":GOSUB 650:GOTO 140
390 A$="ｶﾛﾋ!ﾐｵﾇ!ｸｧｸﾙﾇｳ"+TS$+"ﾄｶﾊｧ!ｶﾅｽﾄ!ｽﾐ"+TS$+"ﾁﾞﾁﾟ":GOSUB 650:GOTO 140
400 A$="ｶﾊ!ｷﾟ!ｶﾂﾄｳﾐｾ":OO=1:GOSUB 650:GOTO 140
410 A$="ﾄﾟﾌﾟﾚﾅ!ﾁﾁｷｴﾊﾆﾘ!!ﾑｧﾐﾔﾚ!!ﾅﾟｴｹﾟｷﾟ!!ﾌﾃﾗｴﾁﾟ":GOSUB 650:GOTO 140
420 A$="ｴﾝｼﾄﾟﾋ!ﾄﾟﾌﾟﾚﾊ!ｾﾒｽﾐﾋ!ｻｻｷﾘ!ﾏｹﾅｴﾊ!ﾏｴｷﾟｹﾇ!ｲﾚﾘｽｳ":GOSUB 650:GOTO 140
430 A$="ﾄﾟﾌﾟﾚﾊ!ｽﾐﾎﾊ!ﾑﾂﾋ!ﾌﾘｺﾁ!!!ｼｲ!ﾖｹﾊﾁﾟ":M(24,9)=5:GOSUB 650:GOTO 140
440 IF MX=0 THEN A$="ｶﾐｵﾇ!ﾖｴｽｭﾊﾁﾄ!ｧ!ﾕﾜｴ":YU=1:T=T-1:GOSUB 650:GOTO 140
450 ' ▒▒ DEVIL ▒▒
460 TN$="ﾃﾞﾋﾞﾙ":A$="":TN=8:TH=200:TS=999+(YU=1)*900:GOSUB 590:GOSUB 690
470 ' ▒▒ ENDING ▒▒
480 PAUSE 9:FOR I=0 TO 31:COLOR ,INT(RND*8):CLS:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:COLOR ,0
490 CLS:PAUSE 9:FOR I=0 TO 149:J=I¥2+(I>15)*(I¥2-7)+(I>135)*(I¥2-67):COLOR J
500 LOCATE 10,11:PRINT"CONGRATULATIONS !!":NEXT:TEMPO 7
510 PAUSE 9:COLOR 1:LOCATE 27,7:PRINT MC$:M1$="G4AB+ER+D7"
520 M2$="+E6R1+E4+DR+CRB+D7":MUSIC M1$+M1$+M2$:POKE &HC7C,174,6:CALL &HC25
530 GOSUB 590:M3$="F4GA+DR+C7":M4$="R0+C6B4ARBR+CB7+E9":MUSIC M3$+M3$+M4$
540 COLOR 7:LOCATE 6,18:PRINT"BRAVE KNIGHT'S ADVENTURE 2"
550 MUSIC M1$+M1$+M2$+"+C9":LOCATE 12,21:PRINT "♥ THE  END ♥"
560 M5$="R0+C6B4GR#GRAB7+C9":MUSIC M3$+M3$+M5$+M5$+"RRR":RUN
570 ' ▒▒▒▒ SUB ▒▒▒▒
580 ' ▒▒ DEVIL SUB ▒▒
590 C$(1)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":C$(2)="▒▒▒▒▒ ▒▒▒  ":C$(3)="▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒
"
600 C$(4)="  ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒":C$(5)="▒  ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒"
610 C1(1)=1:C1(2)=1:C1(3)=1:C1(4)=2:C2(1)=0:C2(2)=6:C2(3)=2:C2(4)=0
620 CONSOLE 0,18,0,24:CLS:RESTORE 1500:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 6:READ A,B
630 LOCATE J*3,I*3:COLOR C1(B),C2(B):PRINT C$(A):NEXT J,I:BEEP 0:CONSOLE:RETURN
640 ' ▒▒ TEKI ▒▒
650 CONSOLE:GOSUB 800:IF TN=8 OR RIGHT$(A$,2)="ﾆｳ" AND (J=6 OR J=11) RETURN
660 CONSOLE 20,3,4,16:FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1);:NEXT
670 MUSIC"G0R9":K$="":WHILE K$="":K$=INKEY$(0):WEND:CLS:CONSOLE:RETURN
680 TN$="ｽﾗｲﾑ":A$="":TN=INT(RND*7) MOD (ST/5)+1:TH=TN*5-2:TS=TN*4-3:GOSUB 920
690 COLOR 7,0:CONSOLE 20,3,4,13:CLS:PRINT TN$;"ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ":MUSIC"-A7-GCDDD"
700 CLS:PRINT"ﾕｳｼｬﾉ ｺｳｹﾞｷ!! ":SP=10:SC=0:W=0:AT=RND*ST
710 IF W>SP THEN W=0:AT=(AT+1) MOD (ST+1):BEEP 1:BEEP 0
720 LOCATE 7,21:PRINT USING"####";AT:W=W+2:SP=SP+(SP>1):SC=SC-(INKEY$(0)=" ")
730 SP=SP-(SC>0)*2:IF SP<30 THEN 710
740 PRINT AT;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ":MUSIC"A0BABABEDEDR9":TH=TH-AT
750 IF TH<1 THEN PRINT TN$;"ｦ ﾀｵｼﾀ";:EX=EX+1:G=G+3:MUSIC"G1AB+C+D7":GOTO 650
760 CLS:LOCATE 5,20:PRINT TN$;"ﾉ ｺｳｹﾞｷ"
770 MUSIC"C2DR9RG2E":AT=RND*TS+1:PRINT AT;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ"
780 MUSIC"R9R":HP=HP-AT:CONSOLE:GOSUB 800:CONSOLE 20,3,4,13:GOTO 700
790 ' ▒▒ PRINT ▒▒
800 HP=HP*-(HP>0):IF EX>L*10-3 THEN L=L+1:ST=ST+3:MUSIC"R9+E1+F+G+B4"
810 LOCATE 32,8:PRINT USING"#####";L:LOCATE 32,10:PRINT USING"#####";HP
820 LOCATE 32,12:PRINT USING"#####";ST:LOCATE 32,14:PRINT USING"#####";EX
830 LOCATE 32,16:PRINT USING"#####";G:LOCATE 32,14:IF HP<1 THEN 880
840 IF SE=1 THEN LOCATE 28,20:PRINT HEXCHR$("9EBD9D92AC98")
850 IF OO=1 THEN LOCATE 28,21:PRINT HEXCHR$("95A9")
860 IF YU=1 LOCATE 28,22:PRINT HEXCHR$("B5939C8CA9A0A3"):RETURN ELSE RETURN
870 ' ▒▒ GAME OVER ▒▒
880 FOR I=0 TO 2:LOCATE 3,I+20:PRINT SPC(17):NEXT
890 MUSIC"R9R":LOCATE 6,20:PRINT"ﾕｳｼｬﾊ ｼﾝﾀﾞ":MUSIC"G3FEGFEGFEGFEC9C5R9"
900 LOCATE 6,22:PRINT"GAME OVER":MUSIC"R9R9":RUN
910 ' ▒▒ SLIME ▒▒
920 COLOR 0,TN:LOCATE 17,20:PRINT"▒ ▒▒▒▒ _ ":COLOR 7,0:RETURN
```

```
930 ' ▒▒ MAP ▒▒
940 M(26,2)=2:M(22,17)=2:M(22,25)=0:M(28,22)=2:M(14,28)=2:M(5,25)=5
950 CONSOLE 0,18,0,24:COLOR ,1:CLS:CONSOLE:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7
960 I1=MY*6+I:J1=MX*8+J:M=M(J1,I1):LOCATE J*3,I*3:COLOR C(M),7:PRINT C$(M);
970 IF I<5 AND M>0 AND M<5 THEN COLOR 0:PRINT"▒▒▒▒"
980 NEXT:NEXT:COLOR 7,0:M(26,2)=3:M(22,17)=1:M(28,22)=3:RETURN
990 ' ▒▒ TITLE ▒▒
1000 COLOR 2,0:CLS:C=0:C1=0:LOCATE 0,7
1010 PRINT"▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ "':POKE V+T(5),6:POKE V+T(6),6
1020 PRINT"▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ "':POKE V+T(7),6:POKE V+T(8),6
1030 PRINT"▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ "':POKE V+T(9),6:POKE V+T(10),
6
1040 PRINT"▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ "
1050 PRINT"▒                "
1060 FOR I=0 TO 17:POKE &HD901+T(I),33:NEXT
1070 COLOR 7,0:LOCATE 7,21:PRINT"PROGRAMER  MR.ITO & MAPPE";
1080 COLOR 7,(C1¥17)*2:LOCATE 12,17:PRINT"HIT [SPACE] KEY":C1=C1 MOD 33+1
1090 COLOR C,0:LOCATE 12,5:PRINT"BRAVE    KNIGHT'S"
1100 IF INKEY$<>" " THEN C=C MOD 7+1:COLOR C,0:LOCATE 0,7:GOTO 1080 ELSE RETURN
1110 ' ▒▒ SCREEN ▒▒
1120 COLOR 7,3:CLS:COLOR 7,0
1130 CONSOLE 0,18,0,24:CLS:CONSOLE 19,5,1,22:CLS
1140 CONSOLE 1,17,25,14:CLS:CONSOLE 19,5,25,14:CLS:CONSOLE
1150 COLOR 7,1:LOCATE 26,2:PRINT SPC(12):LOCATE 26,3:PRINT" BRAVE      "
1160 LOCATE 26,4:PRINT"   KNIGHT'S ":LOCATE 26,5:COLOR 6,1:PRINT" ADVENTURE  "
1170 COLOR 7,1:LOCATE 26,6:PRINT SPC(12):COLOR 7,0
1180 LOCATE 27,8:PRINT"LEVEL":LOCATE 27,10:PRINT"LIFE":LOCATE 27,12:PRINT"STR."
1190 LOCATE 27,14:PRINT"EXP.":LOCATE 27,16:PRINT"GOLD":LOCATE 29,19:PRINT"ITEM"
1200 V=&HD86D:FOR I=0 TO 17:V=V+(I=5)*40:POKE V+T(I),114:NEXT:RETURN
1210 ' ▒▒ DATA READING ▒▒
1220 LOCATE 12,10:PRINT"NOW SET DATAS.":LOCATE 13,14:PRINT"PLEASE WAIT.‼"
1230 RESTORE:FOR I=0 TO 29:READ A$:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 7
1240 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*8+K+1,1)):B$=RIGHT$("000"+BIN$(A),4):FOR L=0 TO 3
1250 B=VAL(MID$(B$,L+1,1)):M(K*4+L,I)=M(K*4+L,I)+B*(J+1)
1260 IF M(K*4+L,I)=3 THEN H=H+1:H(K*4+L)=H:M(K*4+L,I)=4-(K*4+L) MOD 2
1270 NEXT:C=C+A
1280 NEXT:NEXT:D=A:IF I=29 THEN D=C:A=75:GOTO 1300
1290 IF I MOD 4=3 THEN D=C:C=0:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1300 IF D<>A THEN PRINT "DATA ERROR IN";1380+(I¥4)*10:E=1:BEEP
1310 NEXT:IF E>0 THEN END
1320 FOR I=0 TO 17:READ T(I):NEXT:RETURN
1330 FOR I=1 TO 5:READ C$(I),C(I):NEXT:READ MC$
1340 FOR I=1 TO 31:READ J(I):NEXT:TS$=CHR$(144):RETURN
1350 ' ▒▒▒▒ DATA ▒▒▒▒
1360 ' ▒▒ MAP DATA ▒▒
1370 DATA0000000000000000,1E3E0E7001000000,7FFE1FFC00010220,6DFBBFD416040028,106
1380 DATA77F399FE084C0600,3FE2003E001D03C0,3FE2003E00000040,7C0E300408000000,124
1390 DATA003E7C0601E02000,7E7C3F6011800002,3FFC0E3E00000000,0180001C02700022,0F6
1400 DATA0180001C00000000,0003807E00024084,0381FFFE00060000,07C3C3CC00000000,0D2
1410 DATA1FF07A0602008180,2218000C000003C2,2218024C40C40DF0,621C1FC008C00020,109
1420 DATA621C3F8020000000,7FFC3F9800080800,701C1E3800000008,1FF0067820081904,117
1430 DATA1FF0067800000000,0000006800000090,1E0003CC01000030,3BF83F8804000470,0CF
1440 DATA07BDFF8000420000,0000000000000000
1450 ' ▒▒ DATA ETC. ▒▒
1460 DATA 0,1,2,3,4,41,43,81,83,121,123,161,163,200,201,202,203,204
1470 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒",7," ▒▒▒▒▒▒▒▒▒",4,"▒▒▒▒ _ ▒▒▒▒▒",2
1480 DATA " ● ▒▒▒▒▒▒▒▒",3,"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒",6,"|● ▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1490 DATA 5,6,0,2,4,1,15,3,14,10,12,7,15,13,8,11,9
1500 DATA 0,0,5,1,4,1,5,1,4,1,0,0,0,0,3,1,3,2,2,2,2,1,0,0,4,4,1,4,3,3
1510 DATA 2,3,1,4,5,4,1,1,1,1,5,3,4,3,1,1,1,1
```


★最近のゲームがつまらないのを，ハードのせいにするメガドライブのCMは許せんっ!!（そういうオレもメガドライブがほしかったりする）。（愛知県幡豆郡・フェンリル16才）……【編：CM合戦もおもしろいのう。】

MZ-1500用

キャラクターにこった追いかけゲーム

おつかれ清掃員（せいそういん）



山野辺太郎

《ストーリー》

ときは200X年，地球が宇宙人との交流をはじめたころ，ひたすら昔ながらのレンガ舗装（はそう）の町並みを，守りつづけている町があった。あなたは，その町の清掃員（せいそういん）です。

あなたの名はコロリン。コロリン君は，いつもどおり歩きまわってゴミを回収するのでした。

《遊びかた》

RUNすると，ど迫力のタイトルがでますので，何かキーを押して少し待つと，ゲームがはじまります。

左下に表れるコロリン君を，カーソル・キーで動かし，ポリバケツやポリぶくろを取ってください。ポリバケツを三つ続けて取ると，ボーナス点が入りますので，ねらってみましょう。

また，観光（かんこう）にきた宇宙人が，あなたをめずらしがって追ってきますが，彼らの体には電流が流れていて，ぶつかるとアウトになってしまうので気をつけましょう。

TIME（タイム）もあり，これがなくなってもアウトです。

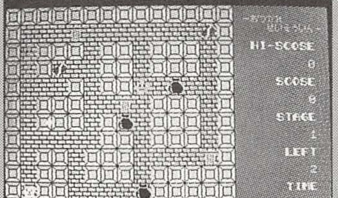
ところどころに落ちている（落ちていない面もある）空きかんを拾うと，敵の動きが止まり，無敵になるのでうまく利用しましょう。

すべてのポリバケツ，ポリぶくろを取ったら左下の建物へいって面クリアです。面クリア後は，残りのTIMEによってボーナス点が入ります。

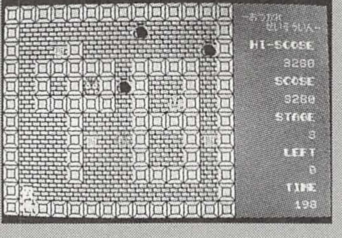
また，得点によって1UPもあります。10面クリアするとエンディングが待っています。



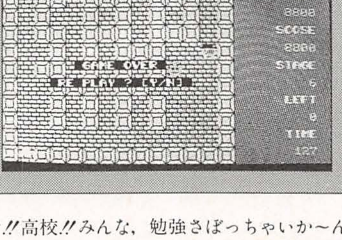
▲《写真1》タイトル画面。おもしろそうなタイトル名でしょ



▲《写真2》1面です。ポリバケツとポリぶくろをすべて取る



▼《写真3》おや？中日面ですね。編さんを意識してるようです



▼《写真4》6面で力つきました。10面まであるからがんばって

おつかれ清掃員のプログラム・リスト

```
10 '          オツカレ セイソウイン
20 '          1988年  9月
30 GOSUB 990
40 '          ガメン カキコミ
50 PRTY 0:CURSOR 16,11:PRINTUSING"STAGE ##";R
60 ON R RESTORE 1650,1660,1670,1680,1690,1700,1710,1720,1730,1740
70 READ A$:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 3:A=VAL("$"+MID$(A$,(I-1)*3+J,1))
80 B$=S$(A):FOR H=1 TO 4:M((J-1)*4+H,I)=VAL(MID$(B$,H,1)):NEXT:NEXT:NEXT
90 FOR I=2 TO 4:FOR J=1 TO 3:READ A$
100 M(VAL("$"+LEFT$(A$,1)),VAL("$"+RIGHT$(A$,1)))=I:NEXT:NEXT
110 FOR I=0 TO 1:READ A$:TX(I)=VAL("$"+LEFT$(A$,1)):TY(I)=VAL("$"+MID$(A$,2,1))
120 TZ(I)=VAL("$"+RIGHT$(A$,1)):NEXT:M(0,0)=0:M(1,11)=0
130 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 13:A=M(J,I)
140 FPRINT[J*2,I*2]P(A),P(A)+1[J*2,I*2+1]P(A)+2,P(A)+3:NEXT:NEXT:PAL,0,,,,0
150 CONSOLE 0,24,28,12:PRINT[5,1]CHR$(5);"ーオツカレセイソウインー";CHR$(6):CONSOLE
160 FPRINT[30,4]72,73,0,83,67,79,83,69[33,8]83,67,79,83,69[33,12]83,84,65,71,69
170 FPRINT[34,16]76,69,70,84[34,20]84,73,77,69[2,22]33,33[2,23]33,33
180 CURSOR 32,4:PRINT[,1]"-":CURSOR 2,22:PRINT[5]"":CURSOR 16,11
190 PRINT SPC(8):X=1:Y=10:PB=0:F=0:MT=0:PF=0:TI=200:A=0:PAL:PRTY:GOSUB 650
200 FOR I=0 TO 1:TM(TX(I),TY(I))=1:NEXT:TM(PX,PY)=0
210 '          コロリ クン イドウ
220 CURSOR 35,22:PRINT[,1]USING"###";TI
```


★おーいら悲しい受験生〜めざせ!!高校!!みんな，勉強さぼっちゃいか〜ん。MA2ほしい，X68Kほしい，TurboZⅢほしい，AV40SXもほし〜い。(北海道札幌市・菊地直人15才)……【編：よくばりは合格のもと。】

《プログラム》

タイトルの漢字は，漢字ROMを使わずに出力しています。また，290行でVOICE命令を使っています。これは「ボーナス点」と発声させるものですので，ない人は省(はぶ)いてかまいませんし，アレンジしてもよいでしょう。

面データを変えたい人は，各自研究してみてください。プログラムがめちゃくちゃなので，他のことにはあまり手をださないほうがよいでしょう。

《終わりに》

はっきり言って全部苦労しました。もう，うんざりです。テストプレイも全部自分でやったし…。でも，もしベーマガに載ったなら，苦労のかいがあったというものです。MZ万歳(ばんざい)!! 1500万歳(ばんざい)!! ベーマガ万歳(ばんざい)!!

P.S. 麻薬男H・U，ついに載ったぞえ。

★　　　★

```
230 IF PEEK($37E7)=0 THEN TEMPO 7:MUSIC M$;"V14"+MM$
240 GET K$:XX=(K$="■")-(K$="■"):YY=(K$="■")-(K$="■"):M=M(X+XX,Y+YY)
250 IF MT>0 GOSUB 330
260 ON M GOTO 350,280,280,320
270 XX=0:YY=0:GOTO 350
280 SOUND=(6,1):SOUND=(7,0):WAIT 50:SOUND=(7,15):F=F+1:SC=SC+50*(4-M):GOSUB 660
290 PB=(PB+1)*(3-M):IF PB=3 THEN SC=SC+2000:VOICE@14:GOSUB 660
300 IF F<6 THEN 350 ELSE M(1,11)=1:SOUND=(1,0):FOR I=1 TO 3
310 FOR J=50 TO 200 STEP 2:SOUND=(0,J):NEXT:NEXT:SOUND=(1,15):GOTO 350
320 PAL,,,1:MUSICSTOP:TEMPO 14:MUSIC"V15"+MM$+MM$+MM$:MT=0:GOSUB 330:GOTO 350
330 MT=MT+1:IF MT=15 THEN PAL,,,4
340 IF MT=18 THEN PAL:MT=0:MUSICSTOP:RETURN ELSE RETURN
350 IF(XX<>0)+(YY<>0)THEN FPRINT[X*2,Y*2]33,33[X*2,Y*2+1]33,33
360 X=X+XX:Y=Y+YY:IF Y=11 THEN 820 ELSE IF TM(X,Y)=1 THEN 720
370 FPRINT[X*2,Y*2]1,2[X*2,Y*2+1]3,4:M(X,Y)=1:IF PF GOSUB 540
380 '■■■■■■ テキ イドウ ■■■■■■
390 TX=TX(A):TY=TY(A):TZ=TZ(A):IF RND>.25 THEN 420
400 XT=INT(RND*3-1):XT=XT*(TX+XT>0)*(TX+XT<13)
410 YT=INT(RND*3-1):YT=YT*(TY+YT>0)*(TY+YT<11):GOTO 430
420 XT=SGN(X-TX):YT=SGN(Y-TY)
430 IF(XT<>0)*(YT<>0)THEN IF RND>.5 THEN XT=0 ELSE YT=0
440 M=M(TX+XT,TY+YT):ON TZ GOSUB 500,510,580:N=M(TX,TY)
450 TM(TX,TY)=0:TM(TX+XT,TY+YT)=1
460 IF MT>0 THEN TM(TX+XT,TY+YT)=0:GOTO 480 ELSE IF(XT=0)*(YT=0)THEN 480
470 FPRINT[TX*2,TY*2]P(N),P(N)+1[TX*2,TY*2+1]P(N)+2,P(N)+3:TX=TX+XT:TY=TY+YT
480 FPRINT[TX*2,TY*2]TZ*4+1,TZ*4+2[TX*2,TY*2+1]TZ*4+3,TZ*4+4:TX(A)=TX:TY(A)=TY
490 TI=TI-1:IF(TM(X,Y)=1)+(TI=0)THEN 720 ELSE A=(A+1)MOD 2:GOTO 220
500 IF(M=0)*(RND>.4)THEN XT=0:YT=0:RETURN ELSE RETURN
510 IF(M>1)*(PF=0)GOSUB 530
520 IF(M=0)*(RND>.2)THEN XT=0:YT=0:RETURN ELSE RETURN
530 PF=1:PX=TX+XT:PY=TY+YT:XP=XT:YP=YT:TM(PX,PY)=1:P=M(TX+XT,TY+YT)
540 IF M(PX+XP,PY+YP)<>1 THEN PF=0:TM(PX,PY)=0:RETURN
550 FPRINT[PX*2,PY*2]33,33[PX*2,PY*2+1]33,33:M(PX,PY)=1:TM(PX,PY)=0
560 PX=PX+XP:PY=PY+YP:FPRINT[PX*2,PY*2]P(P),P(P)+1[PX*2,PY*2+1]P(P)+2,P(P)+3
570 M(PX,PY)=P:TM(PX,PY)=1:RETURN
580 IF WP=1 THEN 630
590 IF(M=1)+(MT>0)THEN RETURN ELSE IF RND>.3 THEN XT=0:YT=0:RETURN
600 WP=1:XT=0:YT=0:BX=INT(RND*12)+1:BY=INT(RND*10)+1:CURSOR BX*2,BY*2
610 IF(BX=X)*(BY=Y)+(M(BX,BY)<>1)THEN 600 ELSE PRINT[5]"@@■■@@":SOUND=(6,4)
620 FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUND=(7,I):WAIT 20:NEXT:SOUND=(7,15):RETURN
630 CURSOR BX*2,BY*2:PRINT"  ■■  ":XT=BX-TX:YT=BY-TY:WP=0:RETURN
640 '■■■■■■ トクテン ヒョウジ ■■■■■■
650 CURSOR 36,14:PRINT[,1]USING"##";R:CURSOR 36,18:PRINT[,1]USING"##";L
660 CURSOR 32,10:PRINT[,1]USING"######";SC
670 IF SC>=HI THEN HI=SC
680 IF SC<UP THEN 700 ELSE L=L+1:UP=UP+5000:SOUND=(1,0):FOR I=1 TO 3
690 FOR J=400 TO 50 STEP -5:SOUND=(0,J):NEXT:NEXT:SOUND=(1,15):GOTO 650
700 CURSOR 32,6:PRINT[,1]USING"######";HI:RETURN
710 '■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■
720 FOR I=0 TO 1:TM(TX(I),TY(I))=0:NEXT:MUSICSTOP
730 TEMPO 14:FOR I=1 TO 15:PAL,,,RND*8:MUSIC"O2+COBAGFEDC":MUSICWAIT:NEXT:PAL
740 L=L-1:IF L>-1 THEN CLS 3:GOTO 50
750 FPRINT[9,12]0,71,65,77,69,0,79,86,69,82,0:TEMPO 7
760 MUSIC"O1SOM5+#C6#G3G#GA6#G#G4#FE#D#C6O2#CO#CC#C5":MUSICWAIT:X=0
770 FPRINT[6+X,14]0,82,69,0,80,76,65,89,0,0,0,0,89,0,78,0,0
780 CURSOR 15+X,14:PRINT"? [ / ]"
790 GET K$:IF K$="Y" THEN R=1:L=2:SC=0:UP=5000:CLS 3:GOTO 50
800 IF K$="N" THEN CLS3:END ELSE 790
810 '■■■■■■ STAGE クリア ■■■■■■
820 FOR I=0 TO 1:TM(TX(I),TY(I))=0:NEXT:MUSICSTOP
830 FPRINT[8,12]0,83,84,65,71,69,0,67,76,69,65,82,0
840 FPRINT[7,14]0,66,79,78,85,83,0,0,0,0,0,0,0,0:SC=SC+TI*10:CURSOR 15,14
850 PRINTUSING"###X10";TI:MUSIC"T7O1C5GEGDAFAGGAB+CGCOEG+C9":MUSICWAIT:R=R+1
860 '■■■■■■ ENDING! ■■■■■■
870 IF R<11 THEN CLS 3:GOTO 50 ELSE PAL:CLS 3:CURSOR 18,10:PRINT"!";SPC(7);"."
880 FPRINT[12,5]65,76,76,0,82,79,85,78,68,0,67,76,69,65,82
890 FPRINT[5,8]67,79,82,79,82,73,78,0,73,83,0,65,0,86,69,82,89,0,71,79,79,68
900 FPRINT[28,8]83,69,73,83,79,73,78[5,10]89,79,85,0,65,82,69,0,71,82,69,65,84
910 FPRINT[22,10]66,89,0,84,0,89,65,77,65,78,79,66,69
920 FPRINT[12,12]89,79,85,82,0,83,67,79,82,69:CURSOR 24,12:PRINTUSING"#####";SC
930 FOR I=0 TO 39:FPRINT[I,20]33[I,21]33:NEXT:FPRINT[19,20]1,2[19,21]3,4
940 E$="SOM5O2+C6B3A5GR3+C5B3A5G+D6+C3B5AR3+D5+C3B5AB5AR3G5G3B5A6A3B5+D5GAB+C9"
950 E2$="V12"+LEFT$(MM$,38)+"GGAGG9":TEMPO 7:MUSIC E$;E2$:MUSICWAIT
960 CONSOLE 16,3,14,12:PRINT[0,7]"■■■LUCKY !!";CHR$(4);"■■■■■"
970 MUSIC E$;E2$:MUSICWAIT:X=6:GOTO 770
980 '■■■■■■ タイトル ガメン ■■■■■■
990 CLR:INIT"CRT:G":PRTY:CCOLOR,,7,0:PAL:PAL,0:CLS 3:MUSICINIT:TEMPO 9:RESTORE
1000 M$="V15O2SOM5C5EG-GR3C5E3G5-GD5FA-AR3D5F3A5-AO1GB+DDR3G5B3+D5DG#GAB+CG3C7"
1010 MM$="SOM5O2C5GEGCGEGDAFADAFAO1G+DB+DG+DB+D+C#GAG+CC3C7"
1020 MUSIC M$;"V12"+MM$:FOR I=1 TO 7:READ J:TT$=TT$+FONT$(1,J):NEXT
1030 POSITION 0,0:PATTERN[1]-8,TT$
1040 FOR I=1 TO 3:READ A$:T$=T$+A$:NEXT:POSITION 0,8:PATTERN[1]-16,HEXCHR$(T$)
1050 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 54:IF POINT(J,I)=0 THEN 1070
1060 LINE[4]J*2+48,I+8,J*2+49,I+8
1070 NEXT:NEXT
1080 FOR I=8 TO 22:FOR J=1 TO 44:IF POINT(J,I)=0 THEN 1100
1090 BOX[5]J*6+20,I*4-8,J*6+26,I*4-4,5
1100 NEXT:NEXT
1110 CURSOR 24,12:PRINT[3]"B";CHR$(5);"Y";CHR$(6);" T.Y";CHR$(5);"AMANOBE"
1120 CURSOR 14,20:PRINT CHR$(6);"HIT ANY KEY!":POKE $5C72,0
1130 GET K$:IF K$="" THEN 1130
1140 '■■■■■■ ショキ セッテイ ■■■■■■
1150 CLS 3:PAL:INIT"CRT:I":DIM M(13,11),TM(13,11),TX(1),TY(1),TZ(1),P(4),S$(15)
1160 R=1:L=2:UP=5000:FOR I=0 TO 15:READ S$(I):NEXT
1170 FOR I=0 TO 4:READ P(I):NEXT:FOR I=1 TO 33:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$)
1180 NEXT:FOR I=34 TO 36:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1190 FOR I=65 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(FONT$(0,I),J,1))
1200 C$=HEX$(A OR A/2 OR A*2+255*(A*2>255)):C$=LEFT$("0",2-LEN(C$))+C$
1210 A$=A$+LEFT$(C$,1)+RIGHT$(HEX$(A),1):NEXT
1220 FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$+A$+A$):NEXT:RETURN
1230 '■■■■■■ モロモロ DATA ■■■■■■
1240 DATA 149,0,162,0,150,0,186
1250 DATA 40211009402310090101010509512100 20FC20FC20FE00FC04FC04FC04040C00
1260 DATA 0021F821202120332260A1212120600000FC04FC04FC00FE2220FC242C202000
1270 DATA 1F10101F003F203F203F203F00102000F01010F000F808F808F808F800100800
1280 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1290 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111,29,33,17,21,25
1300 '■■■■■■ PCG DATA ■■■■■■
1310 DATA FFFFF01FDFDFDB3BF0E0F000D0DFDB3B8F1F001F1F1F1B3B
1320 DATA FBFB03F8FFFFDFDC0B0303000FFFDFDCF3FA00F8F8F8D8DC
1330 DATA FF3F3F1CDFDFFF00FEFEFF1FDFDFFF007EDEDF1C0F1E78F8
1340 DATA FFF8F838FFFFDF007F7BFBF8FFFFDF007E7BFB38F0781E1F
1350 DATA C3F3F900DCD0C000FBFFFF03DFDFD979B80C06031B0F1979
1360 DATA E3CB9B001F0F0700FFFBFBC0DFFF9F9E1D3260C0CCF0989E
1370 DATA 0080C000C0C70F00FFFFFF1FDFFF0F00FF7F381F1F38F000
1380 DATA 0001030007C3D000FFFFFF8FFDFD000FFFE1CF8F81C0F00
1390 DATA FBC0C0C000FFFF7FFBC0C0C000C0C2048300000003F2264
1400 DATA FB030B0B00FFFFFEFB030B0B0003030083000080800FC0406
1410 DATA FFFFFF1FDCDFFF000840C100D3C0C378E8B13E1F0C1F3C00
1420 DATA FFFFFFF83FFFFF00000028300CF07C31E078D7CF83CF83C00
1430 DATA CAE6F230C09C3E36CAE6F230C09C3E368000000001C3E36
1440 DATA.73674B0C03397C6C73674B0C03397C6C030200000387C6C
1450 DATA 3E1C003B9BCBD0003E1C003B9BCBD0003E1C003B1B0B0000
1460 DATA 7C3800DCD9D30F007C3800DCD9D30F007C3800DCD8D00000
1470 DATA FBFBFF00FFDFDF1FFBFAC000C0C0C00083033F003F1A1B1A
1480 DATA FBFDFF00FFFFFFF8FB7B03000307070083 82FC00FCD858D8
1490 DATA FFFFFF0FDFDFDF00E0E0E000D0D0DF009B1A1B0A1B1F0000
1500 DATA FBFBFBF0FFFFDF0003030300 0F0FDF005BDA58D05CF00000
1510 DATA FBF0F80CD8F0E0D0FBF0F80FD8F0E0D0830000003000 0010
1520 DATA FB0B1B301F0F0703FB0B1BF01F0F07038302 00C00C000000
1530 DATA 80909090C8E0DF0080909090C8E0DF0080101010080 00000
1540 DATA 010101010307DF00010101010307DF00010000000000000000
1550 DATA FBFBFB00DCD9D101FBFBFB00DDDBD70F830200001C110101
1560 DATA FBFB7B6CC7838180FB7B4BF0F9FCFDF88362706CC6838080
1570 DATA C181C163F6DEDF00DFBF3F1FCFD2D9000101C163360E0600
1580 DATA 838B9B005FDFDF00F3EBDB805FDFDF008382800 01C100000
1590 DATA 7FBFDFE0EFEFEFEF0000000000000000 07FBFDFE0EFEFEFEF
1600 DATA FCFAF60EEEEEEEEE000002040A040A04FCFAF60EEEEEEEEE
1610 DATA EFEFEFE0DFBF7F0000000000 00A152A00EFEFEFE0DFBF7F00
1620 DATA EEEEEE0EF6FAFC000A040A04A250A800EEEEEE0EF6FAFC00
1630 DATA FBFBFB00DFDFDF00FBFBFB00DFDFDF0083020000 1C100000
1640 '■■■■■■ STAGE DATA ■■■■■■
1650 DATA FFF891B91E9F8F1881F9191F9109F0,41,75,C8,76,8A,A4,33,C1,00,111,821
1660 DATA FFF805DFDA85A85AFDA05BFDA01FFF,35,73,9A,13,86,C5,71,00,00,511,A42
1670 DATA FFFEFF821AAD82DEE1EEDEEDEE1FFF,32,57,C7,74,81,C2,00,00,00,543,A41
1680 DATA FFFBA173DABBBBBB7BB7BAFBA1FFF,15,42,54,74,9A,B7,00,00,00,471,C73
1690 DATA FFF891FFDA17A55F1D9958F5895FFF,15,A8,B1,4A,53,C5,00,00,00,651,A52
1700 DATA FFF911B55911D47957C4FD57D57FFF,46,B1,CA,65,82,B6,00,00,00,A31,B72
1710 DATA FFF8059E592D869841FFF801801FFF,41,A7,C4,44,8A,95,00,00,00,211,C81
1720 DATA FFF92992992996996949949949FFF,12,75,98,43,66,C9,00,00,00,723,931
1730 DATA 840F5F141FFFA20AFEEAAAABBAFA21,61,7A,82,11,3A,CA,24,B7,A4,641,B93
1740 DATA FFF8B7B97BA79B79FDB85BA7885FFF,13,83,C9,34,41,B2,00,00,00,111,A43
```

MZ-1500

★ナムコット情報局の「河野・下積コンビ」はすばらしい。おもしろい。これからもガンバってほしい。(福井県丹生郡・坂元晃司20才)……【つぐ美：「影・編コンビ」の存在もあやうくなったみたいね。影・編：ムム。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行)



10本のゲームが入ったお得ソフト

ショートショート

トシちゃん26歳

①はじめに

ショート・プログラムの集まりで，ワンキー・ゲーム。そして，横スクロール・ゲームです。

②入力の前に

まず，1100行〜1130行を入力し，RUNしてください。ファンクション・キーで，カーソル・コントロールなどが書けます。REM文参照のこと。

③遊びかた

●「鳥人間コンテスト」

キーを押していると，少し飛んで下におりて，少し飛んで下におりてを，くりかえします。キーを押さないとどんどん下におりていきます。

右からくる"〜"は，上昇気流(じょうしょう)です。

一番下に落ちると，ゲーム・オーバー。

●「ストロベリー　フィールド　フォーエバー」

キーを押すと方向転換をします。"♠"をつかまえてください。"●"をふむと，ゲーム・オーバー。

●「洞窟　ゲーム」

キーを押すと方向転換をします。何かにぶつかるとゲーム・オーバー

●「追い返しゲーム」

キーを押すと，右からくる"■"を追い返します。

"■"にぶつかるとゲーム・オーバー。

●「ジャンプ　ゲーム」

キーを押し続けると，飛び続け，上まで行くか，キーをはなすと下に落ちていきます。

"＊"にぶつかるとゲーム・オーバー。

●「ワープレーシング」

キーを押すと，"．"と"→"の位置が変わります。

"→"が何かにぶつかったら，ゲーム・オーバー。

●「バクゲキキ」

キーを押すと爆弾を落下します。うまく"♣"に当ててください。

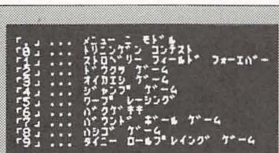
5発当てると爆弾が，＋10されます。爆弾がなくなったらゲーム・オーバー。

なお，爆弾が"＊"にぶつかると，爆弾は消えます。

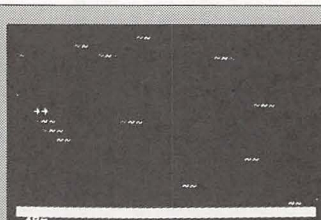
●「バウンドボール　ゲーム」

キーを押すと上から下へ，下へ行ったら，下から上へと移動します。そして，ボールをうまく"■"に当ててください。

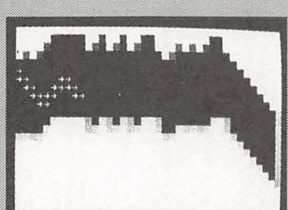
"▩"に当てるとゲーム・オーバー。



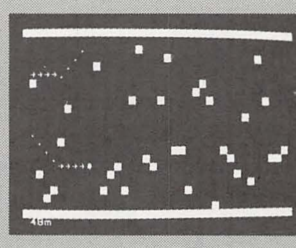
▲《写真1》ショートショートのメニュー画面



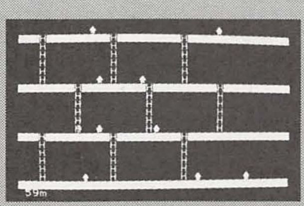
◀《写真2》鳥人間コンテストの実行画面



▲《写真3》洞窟ゲームの実行画面



◀《写真4》ワープレーシングの実行画面



▲《写真5》ハシゴゲームの実行画面



◀《写真6》タイニーRPGの実行画面

★このハガキが載ったら，勢いで僕は高校に合格するでしょう。載らなかったら，それは友達のカレー大好き少年信吾のせいです。(熊本県菊池郡・木下貴光15才)……【影：入試の日にはこの1月号を持っておいき。】

●「ハシゴ　ゲーム」

キーを押しているときに，はしごが上にあるときは上へ，下にあるときは下へいきます。

“♠”にぶつかるとゲーム・オーバー。

●「タイニー　RPG」

キーを押すと上から下へ，下へ行ったら，下から上へと移動して，自分より弱い敵をやっつけていき，最強の“Z”になりましょう。

自分より強い敵にぶつかったらゲーム・オーバー。

④その他

プログラム・スタート後，入力待ちになります。やりたいゲームの数字を押すと，すぐにゲーム・スタートになります。

ゲーム・オーバーになったら，入力待ちの状態になります。

⑤プログラム

単体でも動きます。

そのとき，RETURNは，ENDにしてください。

参考

鳥人間コンテスト

……85年8月号　綾部　鉄之介

ストロベリー　フィールド　フォーエバー

……83年11月号　北平　敏也

ワープレーシング

……86年1月号　ないの&ないの

バクゲキキ

……85年5月号　コエイ！サトウ

タイニー　RPG

……85年7月号　てつろうくん

DEF CHARACTER

……日本ソフトバンク

Oh!MZ　86年4月号

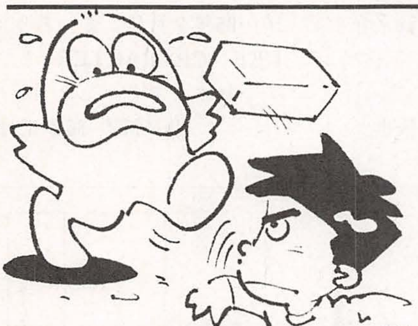
ショートショートのプログラム・リスト

```
10 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 CONSOLE C40:TEMPO 7:MUSIC "RO":PRINT "「.」 ... ﾒﾆｭｰ ﾆ ﾓﾄﾞﾙ"
30 PRINT "「0」 ... ﾄﾘﾆﾝｸﾞﾝ ｺﾝﾃｽﾄ" :PRINT "「1」 ... ｽﾄﾛﾍﾞﾘｰ ﾌｨｰﾙﾄﾞ ﾌｫｰｴﾊﾞｰ"
40 PRINT "「2」 ... ﾄﾞｳｸﾂ ｹﾞｰﾑ"     :PRINT "「3」 ... ｵｲｶｴｼ ｹﾞｰﾑ"
50 PRINT "「4」 ... ｼﾞｬﾝﾌﾟ ｹﾞｰﾑ"    :PRINT "「5」 ... ﾜｰﾌﾟ ﾚｰｼﾝｸﾞ"
60 PRINT "「6」 ... ﾊﾞｸｹﾞｷｷ"        :PRINT "「7」 ... ﾊﾞｳﾝﾄﾞ ﾎﾞｰﾙ ｹﾞｰﾑ"
70 PRINT "「8」 ... ﾊｼｺﾞ ｹﾞｰﾑ"      :PRINT "「9」 ... ﾀｲﾆｰ ﾛｰﾙﾌﾟﾚｲﾝｸﾞ ｹﾞｰﾑ"
80 GET A$:A=ASC(A$+" ")-47:IF A$="." THEN GOTO 10
90 ON A GOSUB 100,200,300,400,500,600,700,800,900,1000:GOTO 80
99 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
100 CONSOLE C40:CURSOR 0,20:PRINT STRING$("■",39):Y=2:M=0:K=5
110 CURSOR 0,21:PRINT M;"m":CURSOR 3,Y:PRINT "→":MUSIC "B"
120 IF RND(1)<.3 THEN CURSOR 36,INT(RND(1)*19)+1:PRINT "~"
130 FOR I=0 TO 19:CURSOR 1,I:PRINT CHR$(7):NEXT I
140 IF CHARACTER$(3,Y)<>"~" THEN GOTO 160
150 FOR I=0 TO 5:CURSOR 2,Y:PRINT " →";:MUSIC "+D":PRINT "⇦ ":Y=Y+(Y>1):NEXT I
160 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166:K=K+(A$<>""):IF K*(A$<>"") THEN GOTO 180
170 Y=Y+1:K=5:IF Y=20 THEN MUSIC "-A":CURSOR 2,Y-1:PRINT "ww":RETURN
180 M=M+1:CURSOR 2,Y-1:PRINT " ⇩⇦ ":GOTO 110
199 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
200 CONSOLE C40:FOR I=0 TO 22:PRINT STRING$("#",38):NEXT I:Y=0:S=0:M=0:G=1
210 CURSOR 0,23:PRINT " SCORE";S:CURSOR 8,Y:PRINT "#":Y=Y+G:M=M+1
220 GET A$:IF(Y<0)+(Y>22)+(A$<>"")THEN G=-G:Y=Y+G
230 IF CHARACTER$(9,Y)="●" THEN MUSIC "-D":CURSOR 9,Y:PRINT "*":RETURN
240 IF CHARACTER$(9,Y)="♠" THEN MUSIC "+D":S=S+1
250 CURSOR 9,Y:PRINT "♣":FOR I=0 TO 22:CURSOR 38,I:PRINT "#":NEXT I
260 MUSIC "C":A$="●":IF M-INT(M/15)*15=0 THEN A$="♠"
270 FOR I=0 TO -(RND(1)*10<S):CURSOR 38,INT(RND(1)*23):PRINT A$:NEXT I
280 FOR I=0 TO 22:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(7):NEXT I:GOTO 210
299 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
300 CONSOLE C40:Y=13:T=3:H=10:D=1:G=1:M=0
310 CURSOR 0,0:PRINT STRING$("▒",39):CURSOR 0,22:PRINT STRING$("▒",39)
320 H=H+(M-INT(M/50)*50=0):CURSOR 0,23:PRINT M;"m"
330 GET A$:Y=Y+G:M=M+1:T=T+D+(T>19-H)-(T<2):IF A$<>"" THEN G=-G
340 IF CHARACTER$(9,Y)="▒" THEN MUSIC "-D":CURSOR 9,Y:PRINT "*":RETURN
350 CURSOR 9,Y:PRINT "→":MUSIC "D":IF RND(1)>.5 THEN D=-D
360 FOR I=0 TO 22:CURSOR 1,I:PRINT CHR$(7):CURSOR 38,I:PRINT "▒":NEXT I
370 FOR I=T TO H+T:CURSOR 38,I:PRINT " ":I=I-(I>20)*30:NEXT I:GOTO 320
399 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
400 CONSOLE C40:Y=0:X=0:D=1:H=0
410 CURSOR 1,Y:PRINT " ":Y=Y+D:IF(Y<1)+(Y>21)THEN D=-D
420 IF CHARACTER$(1,Y)="■" THEN CURSOR 1,Y:PRINT "*":MUSIC "-D":RETURN
430 CURSOR 1,Y:PRINT "→":GET A$:IF A$="" THEN GOTO 450
440 FOR I=2 TO 37:CURSOR I,Y:PRINT " -";:MUSIC "+A":NEXT I:PRINT "⇦■":H=H+1
450 X=INT(RND(1)*23):FOR I=0 TO INT(H/3):CURSOR 2,X:PRINT CHR$(7)
460 CURSOR 38,X:PRINT "■":NEXT I:MUSIC "C":GOTO 410
499 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
500 CONSOLE C40:CURSOR 0,22:PRINT STRING$("■",39):Y=21:D=0:M=0
510 CURSOR 0,23:PRINT M;"m":POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166:M=M+1
520 D=(A$<>"")*(D<1)*(Y>2):IF D=0 THEN D=-(CHARACTER$(9,Y+1)<>"■")
530 CURSOR 8,Y:PRINT " ":Y=Y+D:IF CHARACTER$(9,Y)="*" THEN MUSIC "-D":RETURN
540 CURSOR 9,Y:PRINT "→":MUSIC "C":A$="■":IF RND(1)>.7 THEN A$="*"
550 CURSOR 38,22:PRINT A$:IF RND(1)*500>M THEN GOTO 570
560 CURSOR 35,INT(RND(1)*15)+5:PRINT STRING$(A$,4)
570 FOR I=0 TO 22:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(7):NEXT I:GOTO 510
599 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
600 CONSOLE C40:Y=13:D=1:C=13:M=0
610 CURSOR 0,0:PRINT STRING$("■",39):CURSOR 0,22:PRINT STRING$("■",39)
620 CURSOR 0,23:PRINT M;"m":GET A$:Y=Y+D:IF A$<>"" THEN I=Y:Y=C:C=I:D=-D
630 IF CHARACTER$(9,C)="■" THEN CURSOR 9,C:PRINT "*":MUSIC "-D":RETURN
640 CURSOR 9,Y:PRINT ".":CURSOR 9,C:PRINT "→":MUSIC "C":M=M+1
650 CURSOR 38,INT(RND(1)*21)+1:PRINT "■":IF(Y<2)+(Y>20)THEN D=-D
660 CURSOR 9,0:PRINT "■":CURSOR 9,22:PRINT "■"
670 FOR I=1 TO 21:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(7):NEXT I:GOTO 620
699 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
700 CONSOLE C40:CURSOR 0,22:PRINT STRING$("■",39):Y=2:D=1:M=10:H=0:B=0
710 CURSOR 0,23:PRINT " BOMB";M;" HIT";H;" ":IF(Y<1)+(Y>18-INT(H/2))THEN D=-D
720 GET A$:IF(A$<>"")*(F=0)*(Y>3)THEN F=1:B=Y:M=M-1:D=-1:IF M<0 THEN RETURN
730 CURSOR 8,Y:PRINT " ":Y=Y+D:CURSOR 9,Y:PRINT "→":IF F=0 THEN GOTO 770
740 CURSOR 8,B:PRINT " ":B=B+1:A$=CHARACTER$(9,B):CURSOR 9,B:PRINT "."
750 IF A$="♣" THEN MUSIC "D":H=H+1:A$="*":IF H=5 THEN M=M+10
760 F=-(B<21)*(A$<>"*"):IF A$="*" THEN CURSOR 9,B:PRINT "*"
770 MUSIC "C":IF RND(1)>.5 THEN CURSOR 38,21:PRINT "♣"
780 IF RND(1)*10<H THEN CURSOR 38,INT(RND(1)*21):PRINT "*"
790 FOR I=0 TO 21:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(7):NEXT I:GOTO 710
799 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
800 CONSOLE C40:X=2:Y=3:D=1:E=1:B=0
810 CURSOR 0,0:PRINT STRING$("■",39):CURSOR 0,22:PRINT STRING$("■",39)
820 CURSOR 0,23:PRINT " BOUNCE";B:POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
830 CURSOR 7,X:PRINT "    ":X=X-(A$<>"")*E:IF(X<2)+(X>20)THEN E=-E:X=X+E
840 CURSOR 8,Y:PRINT " ":CURSOR 8,X:PRINT "■■■■":MUSIC "C"
850 A$=CHARACTER$(9,Y+D):IF A$="■" THEN D=-D:B=B+1:MUSIC "+D"
860 Y=Y+D:CURSOR 9,Y:PRINT "o";:IF A$="▒" THEN PRINT "⇦*":MUSIC "-D":RETURN
870 A$=CHR$(30-(RND(1)>.7)):CURSOR 38,0:PRINT A$:CURSOR 38,22:PRINT A$
880 IF RND(1)*50<B THEN CURSOR 34,INT(RND(1)*21)+1:PRINT STRING$(A$,4)
890 FOR I=0 TO 22:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(7):NEXT I:GOTO 820
899 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
900 CONSOLE C40:Y=3:M=0:FORI=0TO3:CURSOR 0,I*6+4:PRINT STRING$("■",39):NEXT I
910 CURSOR 0,23:PRINT M;"m":MUSIC "C":IF M-INT(M/10)*10 THEN GOTO 930
920 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 5:CURSOR 32-(I=1)*5,I*6+4+J:PRINT "H":NEXT J,I
930 CURSOR 8,Y:PRINT " ":D=(CHARACTER$(8,Y-1)="H")-(CHARACTER$(8,Y+1)="H")
940 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166:M=M+1:IF(A$="")+(D=0)THEN GOTO 960
950 FOR I=0 TO 5:CURSOR 8,Y-(D=1):PRINT "♣";:MUSIC "G":PRINT "⇦H":Y=Y+D:NEXT I
960 IF CHARACTER$(9,Y)="♠" THEN MUSIC "-D":CURSOR 9,Y:PRINT "*":RETURN
970 CURSOR 9,Y:PRINT "♣":FOR I=0 TO 22:CURSOR 3,I:PRINT CHR$(7):NEXT I
980 FOR I=0 TO 3:CURSOR 38,I*6+4:PRINT "■";:IF RND(1)<.05 THEN PRINT "⇧⇦♠"
990 NEXT I:GOTO 910
999 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1000 CONSOLE C40:Y=12:D=1:L=4
1010 CURSOR 0,23:PRINT " LEVEL";INT(L);" ":POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
1020 CURSOR 8,Y:PRINT " ":Y=Y-D*(A$<>""):IF(Y<0)+(Y>22)THEN D=-D:Y=Y+D
1030 A=ASC(CHARACTER$(9,Y)+" ")-64:L=L-.01:IF(A<1)+(A>26)THEN GOTO 1060
1040 IF A>L  THEN MUSIC "-D":CURSOR 9,Y:PRINT "*":RETURN
1050 IF A<=L THEN MUSIC "+F":L=L-(A/(INT(L)*1.6))*(L<26)
1060 CURSOR 9,Y:PRINT CHR$(64+INT(L)):MUSIC "C"
1070 CURSOR 38,INT(RND(1)*23):PRINT CHR$(65+INT(RND(1)*26))
1080 FOR I=0 TO 22:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(7):NEXT I:GOTO 1010
1099 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1100 RESTORE
1110 FOR I=4608 TO 4626 STEP 2:READ A:POKE I,A:POKE I+1,$D:NEXT I
1120 POKE$07EB,$40:NEW:END
1130 DATA 1,2,3,4,5,6,30,31,147,127
1200 REM ┌──────────────────────────────────────────────────────────┐
1210 REM | ｻﾝｺｳﾌﾞﾝｼｮ  [ ﾏｲｺﾝ BASIC magazine  ﾖﾘ ]                      |
1220 REM |    ﾄﾘﾆﾝｸﾞﾝ ｺﾝﾃｽﾄ              85/ 8 SC-3000 L2    ﾘｮｳﾌﾞ ﾃﾂﾉｽｹ (?) |
1230 REM |    ｽﾄﾛﾍﾞﾘｰ ﾌｨｰﾙﾄﾞ ﾌｫｰｴﾊﾞｰ   83/11 PC-8001        ｷﾀﾋﾗ ﾄｼﾔ    (?) |
1240 REM |    ﾜｰﾌﾟ ﾚｰｼﾝｸﾞ              86/ 1 PC-8001        ﾅｲﾉ&ﾅｲﾉ        |
1250 REM |    ﾊﾞｸｹﾞｷｷ                   85/ 5 SC-3000 L2    ｺｴｲ!ｻﾄｳ        |
1260 REM |    ﾀｲﾆｰ ﾛｰﾙﾌﾟﾚｲﾝｸﾞ ｹﾞｰﾑ      85/ 7 MAX MACHINE   ﾃﾂﾛｳｸﾝ         |
1270 REM ├──────────────────────────────────────────────────────────┤
1280 REM | ｻﾝｺｳﾌﾞﾝｼｮ                                                  |
1290 REM |    DEF CHCRACTER             ﾆﾎﾝ ｿﾌﾄﾊﾞﾝｸ Oh!MZ 86/4 ﾖﾘ      |
1300 REM |  ﾌｧﾝｸｼｮﾝ ｷｰ ｦ ｵｽ｡                                          |
1310 REM |   F1   F2   F3   F4   F5   F6   F7   F8   F9   F10          |
1320 REM |   ⇩    ⇧    ⇨    ⇦    ◘    ◉    ■    ▒    ●    C/R          |
1330 REM |  ｶｲｼﾞｮ -- POKE$07EB,$9C                                    |
1340 REM ├──────────────────────────────────────────────────────────┤
1350 REM |  ｼｮｰﾄ ｼｮｰﾄ                                                 |
1360 REM |                       by  ﾄｼﾁｬﾝ 26 ｻｲ                       |
1370 REM |                                    for MZ-2200 (MZ-1Z001)  |
1380 REM └──────────────────────────────────────────────────────────┘
```


★最近X1のゲームが少ないので，プログラムに燃えようとしましたが，スペハリとマーズの誘惑に負けてしまった。(兵庫県神戸市・前文化部長15才)……【編：そんな君は，X1プログラム大全集Ⅲで誘惑してあげます。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行)



ブロックで敵をやっつけるアクション

BLOCK GAME'87

石田　学

おはなし

アイス・アイランドの近くにブロック・アイランドがあった。ここもやはり，大魔王にほろぼされかけていた。SOSを受けてあなたはこのブロック・アイランドに大魔王をやっつけにいった。

あそびかた

敵をブロックで倒します。ブロックには3種類あります。第1図を見てください。

敵につかまると，ミスになります。敵には3種類あります。第2図を見てください。

敵に▣ブロックを押して当てます。すべての敵を倒すと扉がでてきます。そこに行って，1面クリアです。20面をクリアするとエンディングとなります。

キー操作は[8][2][4][6]で上下左右。スペース・キーでブロックをこわしたり，押したりします。[G]キーで自殺です。はまったときはすみやかに押しましょう。

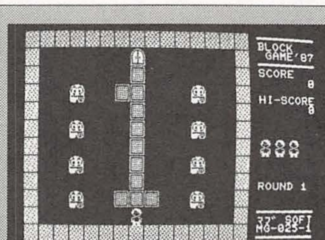
プログラムについて

このゲームは'88年10月に作りましたがなぜか'87なのです。

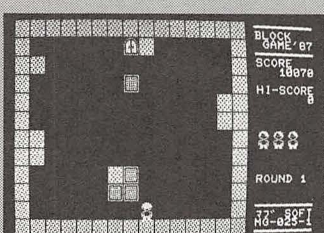
DATAは16進数にしました。10進数にすると2行にまたがってしまいますので，そのため，ゲームがはじまるまでが長くなってしまいました。25010行から面データで2行ずつです。上の行が面の型で下の行が自分の座標，扉の座標，敵の数，敵の種類と座標です。



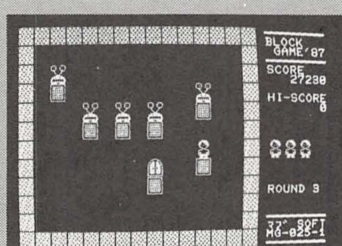
▲《写真1》BLOCK GAME'87のタイトル画面



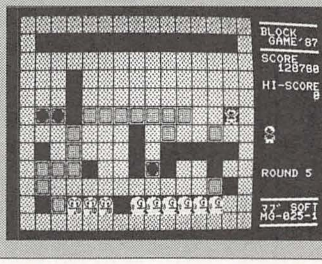
▲《写真2》1面です。敵をブロックで倒していくわけだ



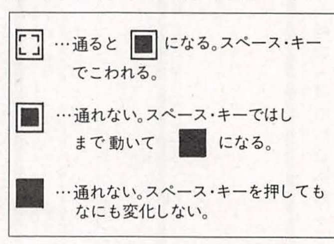
▲《写真3》やったね。敵全滅だ。扉へ急ごう



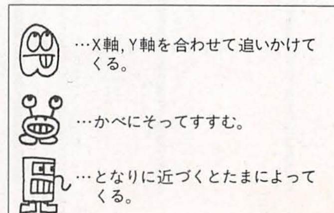
▲《写真4》敵も3種類いて，それぞれ動きがちがう



▶《写真5》うーん，身動きがとれなくなってしまったぞ



《第1図》ブロックの種類



《第2図》敵の種類

★う，うわーっボカスカボカスカ!!ドタッ。空想してから読んでください。(三重県四日市市・小泉太郎17才)
……【影：ワタシが何をしたっていうんだ。編：あれもしたでしょ。これも…。影：くそーっ。】

BLOCK GAME'87のプログラム・リスト

```
1 REM ==========================
2 REM  BLOCK GAME '87 [MG-025-1]
3 REM   Programed by マブ"SOFT
4 REM ==========================
10 GOSUB19000:GOTO18500
20 GOSUB18000
30 GOSUB17500:POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:IF(A$="Q")*(R<19)THENR=R+1:GOTO30
100 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:XX=(A$="4")-(A$="6"):YY=(A$="8")-(A$="2")
105 IFA$="G"GOTO14500
110 IF(XX<>0)+(YY<>0)THENMK=2+YY+XX-(YY=0):GOSUB180
120 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(MK+3):IFA$=" "GOSUB230
130 GOSUB16000:IFF1(X,Y)=4GOTO15500
150 IFF2(X,Y)=0THENGOSUB12000:GOTO100
170 GOTO14500
180 IF(F1(X+XX,Y+YY)=2)+(F1(X+XX,Y+YY)=3)THENRETURN
190 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(0):IFF1(X,Y)=1GOTO210
200 X=X+XX:Y=Y+YY:RETURN
210 GRAPHI2:POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(2):F1(X,Y)=2:GRAPHI1
220 MUSIC"C1":S=S+10:GOSUB17080:GOTO200
230 XX=(MK=2)-(MK=4):YY=(MK=1)-(MK=3):AO=F1(X+XX,Y+YY):IFAO=2GOTO270
240 IF(AO=0)+(AO>2)THENRETURN
250 GRAPHI2:POSITIONX*16+XX*16,Y*16+YY*16:PATTERN-16,C$(0):GRAPHI1
260 MUSIC"+C1+D":S=S+10:F1(X+XX,Y+YY)=0:GOSUB17080:RETURN
270 AX=X+XX:AY=Y+YY:AO=0:F1(AX,AY)=0
280 IFF1(AX+XX,AY+YY)=0GOTO340
290 GRAPHI2:POSITIONAX*16,AY*16:PATTERN-16,C$(3):GRAPHI1:MUSIC"C2"
300 S=S+10+AO*AO*1000:F1(AX,AY)=3:GOSUB17080:IFAO=0THENRETURN
310 AO=0:FORI=1TO9:AO=AO+GW(I):NEXT:IFAO>0THENRETURN
320 GRAPHI2:POSITIONFX*16,FY*16:PATTERN-16,C$(24):GRAPHI1:F1(FX,FY)=4
330 MUSIC"C1EGCEGCEG+C4":RETURN
340 IFGM(F2(AX+XX,AY+YY))=6GOTO390
345 IFF2(AX+XX,AY+YY)>0GOSUB370
350 GRAPHI2:POSITIONAX*16,AY*16:PATTERN-16,C$(0):AX=AX+XX:AY=AY+YY
360 POSITIONAX*16,AY*16:PATTERN-16,C$(2):GRAPHI1:MUSIC"-B0":GOTO280
370 GW(F2(AX+XX,AY+YY))=0:POSITIONAX*16+XX*16,AY*16+YY*16:PATTERN-16,C$(0)
380 AO=AO+1:MUSIC"-A1":F2(AX+XX,AY+YY)=0:RETURN
390 TR=TR-1:AO=AO+1:MUSIC"-G1":IFTR>0GOTO350
400 AO=10:F2(GX(1),GY(1))=0:F2(GX(1)+1,GY(1))=0:F2(GX(1),GY(1)+1)=0
410 F2(GX(1)+1,GY(1)+1)=0:GW(1)=0:POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(26)
420 MUSIC"C1ECDCECD":POSITIONGX(1)*16+16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(26)
430 MUSIC"C1-BC-AC-BC-A":POSITIONGX(1)*16+16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(26)
440 MUSIC"-B1-G-A-G-B-G-A-G":POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(26)
450 MUSIC"-F1-E-F-E-D-C-D-C":POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(0)+C$(0)
460 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(0)+C$(0):GOTO350
11999 REM --- TEKI ---
12000 FORIT=GT*3-2TOGT*3:IFGW(IT)=1GOSUB12020
12010 NEXT:GT=GT+1+(GT=3)*3:RETURN
12020 ONGM(IT)GOTO12040,12050,12210,12400,12130,12500
12040 IFRND(1)<.3GOTO12120
12050 IFRND(1)<.5THENXX=(GX(IT)>X)-(GX(IT)<X):YY=0:GOTO12070
12060 YY=(GY(IT)>Y)-(GY(IT)<Y):XX=0
12070 IF(F1(GX(IT)+XX,GY(IT)+YY)>0)+(F2(GX(IT)+XX,GY(IT)+YY)>0)THENXX=0:YY=0
12080 IF(XX=0)*(YY=0)GOTO12120
12090 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(0):F2(GX(IT),GY(IT))=0
12100 GX(IT)=GX(IT)+XX:GY(IT)=GY(IT)+YY:F2(GX(IT),GY(IT))=IT
12110 GG(IT)=-(YY=-1)-(XX=-1)*2-(YY=1)*3-(XX=1)*4
12120 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(7+GG(IT)):RETURN
12130 IF(ABS(X-GX(IT))=1)*(Y=GY(IT))+(ABS(Y-GY(IT))=1)*(X=GX(IT))GOTO12160
12140 GG(IT)=INT(RND(1)*4)+1
12150 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(15+GG(IT)):RETURN
12160 XX=(GX(IT)>X)-(GX(IT)<X):YY=(GY(IT)>Y)-(GY(IT)<Y)
12170 GG(IT)=-(YY=-1)-(XX=-1)*2-(YY=1)*3-(XX=1)*4
12180 IFF1(GX(IT)+XX,GY(IT)+YY)>0GOTO12150
12190 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(0):F2(GX(IT),GY(IT))=0
12200 GX(IT)=GX(IT)+XX:GY(IT)=GY(IT)+YY:F2(GX(IT),GY(IT))=IT:GOTO12150
12210 XX=(GG(IT)=2)-(GG(IT)=4):YY=(GG(IT)=1)-(GG(IT)=3)
12220 IFF1(GX(IT)-YY,GY(IT)+XX)=0GOTO12330
12230 IFF1(GX(IT)+XX,GY(IT)+YY)=0GOTO12300
12240 GOSUB12260
12250 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(11+GG(IT)):RETURN
12260 GG(IT)=GG(IT)+1:IFGG(IT)>4THENGG(IT)=1:RETURN
12270 RETURN
12280 GG(IT)=GG(IT)-1:IFGG(IT)>0GOTO12270
12290 GG(IT)=4:RETURN
12300 IFF2(GX(IT)+XX,GY(IT)+YY)>0GOTO12250
12310 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(0):F2(GX(IT),GY(IT))=0
12320 GX(IT)=GX(IT)+XX:GY(IT)=GY(IT)+YY:F2(GX(IT),GY(IT))=IT:GOTO12250
12330 IFF1(GX(IT)-XX-YY,GY(IT)-YY+XX)=0GOTO12380
12340 IFF2(GX(IT)-YY,GY(IT)+XX)>0GOTO12250
12350 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(0):F2(GX(IT),GY(IT))=0
12360 GX(IT)=GX(IT)-YY:GY(IT)=GY(IT)+XX:F2(GX(IT),GY(IT))=IT
12370 GOSUB12280:GOTO12250
12380 IFF1(GX(IT)+XX-YY,GY(IT)+YY+XX)=0GOTO12370
12390 GOTO12230
12400 XX=(GG(IT)=2)-(GG(IT)=4):YY=(GG(IT)=1)-(GG(IT)=3)
12410 IFF1(GX(IT)+YY,GY(IT)-XX)=0GOTO12440
12420 IFF1(GX(IT)+XX,GY(IT)+YY)=0GOTO12300
12430 GOTO12370
12440 IFF1(GX(IT)-XX+YY,GY(IT)-YY-XX)=0GOTO12480
12450 IFF2(GX(IT)+YY,GY(IT)-XX)>0GOTO12250
12460 POSITIONGX(IT)*16,GY(IT)*16:PATTERN-16,C$(0):F2(GX(IT),GY(IT))=0
12470 GX(IT)=GX(IT)+YY:GY(IT)=GY(IT)-XX:F2(GX(IT),GY(IT))=IT:GOTO12240
12480 IFF1(GX(IT)+XX+YY,GY(IT)+YY-XX)=0GOTO12240
12490 GOTO12420
12500 GOSUB12680:GOSUB12505:IFTM>20THENTM=1
12502 GOSUB12700:RETURN
12505 TM=TM+1:IFTM>11GOTO12580
12510 XX=(X<GX(1))-(X-1>GX(1)):IFXX=0THENRETURN
12520 GX(1)=GX(1)+XX:IFXX=1GOTO12560
12540 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(20)+C$(21)+C$(0)
12550 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(22)+C$(23)+C$(0):RETURN
12560 POSITIONGX(1)*16-16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(0)+C$(20)+C$(21)
12570 POSITIONGX(1)*16-16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(0)+C$(22)+C$(23):RETURN
12580 YY=(Y<GY(1))-(Y-1>GY(1)):IFYY=0THENRETURN
12590 GY(1)=GY(1)+YY:IFYY=1GOTO12640
12610 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(20)+C$(21)
12620 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(22)+C$(23)
12630 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16+32:PATTERN-16,C$(0)+C$(0):RETURN
12640 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16-16:PATTERN-16,C$(0)+C$(0)
12650 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16:PATTERN-16,C$(20)+C$(21)
12670 POSITIONGX(1)*16,GY(1)*16+16:PATTERN-16,C$(22)+C$(23):RETURN
12680 F2(GX(1),GY(1))=0:F2(GX(1)+1,GY(1))=0:F2(GX(1),GY(1)+1)=0
12690 F2(GX(1)+1,GY(1)+1)=0:RETURN
12700 F2(GX(1),GY(1))=1:F2(GX(1)+1,GY(1))=1:F2(GX(1),GY(1)+1)=1
12710 F2(GX(1)+1,GY(1)+1)=1:RETURN
14499 REM --- HITORI SHINU ---
14500 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(25):MUSIC"-C1-D-C-E-C-D-C-E-C3R"
14510 NN=NN-1:IFNN>=0THENGOSUB17510:GOTO100
14520 GRAPHI1,C,I2,C,O12:PRINTCHR$(6):CURSOR11,10:IFH<STHENH=S
14530 PRINT"G A M E  O V E R":MUSIC"+C3RBRARGRFRFRFRFRERERDRDRC7R9R":GOTO18500
14999 REM --- GAME CLEAR ---
15100 GRAPHI1,C,I2,C,O12:PRINTCHR$(6):MU=3:M9=0:FORI=0TO19:POSITIONI*16,176
15110 PATTERN-16,C$(3):NEXT:POSITION8,160:PATTERN-16,C$(6):CURSOR8,8
15120 PRINT"ダイマオウ ヲ ヤッツケタゾ!":FORI=1TO8:GOSUB16000:NEXT:CURSOR3,19
15130 PRINT"アッ!":GX(1)=0:GY(1)=1:GOSUB12540:GOSUB16000:FORI=1TO18:GX(1)=I
15140 GOSUB12560:GOSUB16000:NEXT:POSITION288,16:PATTERN-16,C$(0)+C$(0)
15150 POSITION288,32:PATTERN-16,C$(0)+C$(0):GOSUB16000:CURSOR8,8
15160 PRINT"... ダイマオウ ハ ニゲタ!!":S=S+1000000*(NN+1):FORI=1TO4:GOSUB16000:NEXT
15170 CURSOR8,11:PRINT"CLEAR BONUS ";1000000:FORI=1TO4:GOSUB16000:NEXT
15180 CURSOR8,13:PRINT"STACK BONUS ";1000000;"*";STR$(NN):FORI=1TO4:GOSUB16000
15190 NEXT:CURSOR8,15:PRINT"BONUS TOTAL ";1000000*(NN+1):FORI=1TO4:GOSUB16000
15200 NEXT:CURSOR8,17:PRINT"YOUR  SCORE ";S:FORI=1TO4:GOSUB16000:NEXT
15210 MUSIC"E4G+CB+CGEDC-BCDECCCR9R":GOTO14520
15499 REM --- ROUND CLEAR ---
15500 MUSIC"+C5G3RGRG+CR+C5"
15520 IFR=20GOTO15100
15530 R=R+1:GOTO30
15999 REM --- MUSIC ---
16000 A$=MID$(MU$(MU),M9*3+1,3):IFA$="***"THENM9=0:GOTO16000
16010 MUSICA$:M9=M9+1:RETURN
16999 REM --- ? GAMEN ---
17000 PRINTCHR$(6):CURSOR31,0:PRINT"━━━━━━":CURSOR31,1:PRINT"BLOCK"
17010 CURSOR32,2:PRINT"GAME'87":CURSOR31,3:PRINT"━━━━━━":CURSOR31,4
```

CHECKER FLAG

Dr.D：大作じゃな。キャラクターもずいぶんよくできているぞ。

編：面数も20までありますしね。なんでも最初は50面まで作ったらしいですよ。

Dr.D：ブロックにも性格をつけているようじゃが，こりすぎて，むずかしすぎる面があるようじゃな。



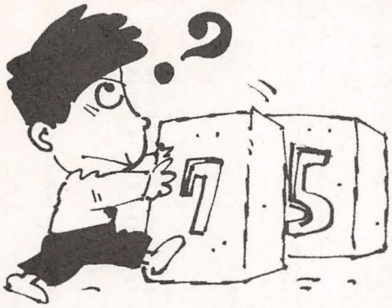
★へっへっへっ。ＯＦコーナーはライターズへの登竜門なのだ。吾が輩も，常連になるので，以後お見知りおきを。（新潟県小千谷市・**舘山文太郎14才**）……**【影：いざＯＦライターズを結成だ。ワタシが先生だぞ。】**

```
17020 PRINT"SCORE":CURSOR31,7:PRINT"HI-SCORE":CURSOR31,17:PRINT"ROUND";R
17030 CURSOR31,20:PRINT"――――――――":CURSOR31,21:PRINT"マア SOFT":CURSOR31,22
17040 PRINT"MG-025-1":CURSOR31,23:PRINT"――――――――":GOSUB17080:GOSUB17090
17050 IFNN=0THENRETURN
17070 FORI=1TONN:POSITION29*8+I*16,12*8:PATTERN-16,C$(6):NEXT:RETURN
17080 CURSOR38-LEN(STR$(S)),5:PRINTS:RETURN
17090 CURSOR38-LEN(STR$(H)),8:PRINTH:RETURN
17499 REM --- ROUND START ---
17500 GOSUB19550
17510 FORI=0TO14:FORJ=0TO11:F1(I,J)=F(I,J):F2(I,J)=0:NEXT:NEXT:FORI=1TO9
17520 GX(I)=FX(I):GY(I)=FY(I):GG(I)=3:GW(I)=0:IFGM(I)>0THENGW(I)=1
17530 NEXT:GT=1:X=FX(0):Y=FY(0):MK=3:MU=1:M9=0:IFR=20THENMU=2:TR=20:TM=1
17540 GRAPHI1,C,I2,C,O12:PRINTCHR$(6):FORI=0TO14:FORJ=0TO11:POSITIONI*16,J*16
17550 PATTERN-16,C$(F1(I,J)):NEXT:NEXT:GRAPHI1:GOSUB17000
17560 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(6):POSITIONFX*16,FY*16:PATTERN-16,C$(24)
17570 FORI=1TO9:GG(9)=3:ONGM(I)GOSUB17590,17590,17600,17600,17610,17620
17580 NEXT:MUSIC"F7A+CG5AGAB7+C":GOTO17670
17590 F2(GX(I),GY(I))=I:POSITIONGX(I)*16,GY(I)*16:PATTERN-16,C$(10):RETURN
17600 F2(GX(I),GY(I))=I:POSITIONGX(I)*16,GY(I)*16:PATTERN-16,C$(14):RETURN
17610 F2(GX(I),GY(I))=I:POSITIONGX(I)*16,GY(I)*16:PATTERN-16,C$(18):RETURN
17620 F2(GX(I),GY(I))=I:F2(GX(I)+1,GY(I))=I:F2(GX(I),GY(I)+1)=I
17630 F2(GX(I)+1,GY(I)+1)=I:POSITIONGX(I)*16,GY(I)*16:PATTERN-16,C$(20)+C$(21)
17640 POSITIONGX(I)*16,GY(I)*16+16:PATTERN-16,C$(22)+C$(23):RETURN
17670 POSITIONFX*16,FY*16:PATTERN-16,C$(0):RETURN
17999 REM --- START ---
18000 S=0:R=1:NN=3:RESTORE25010:PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C,O12
18010 FORI=0TO19:POSITIONI*16,120:PATTERN-16,C$(3):POSITIONI*16,152
18020 PATTERN-16,C$(3):NEXT:POSITION304,136:PATTERN-16,C$(24):POSITION0,136
18030 PATTERN-16,C$(6):MUSIC"G3R":FORI=0TO17:POSITIONI*16,136
18040 PATTERN-16,C$(0)+C$(7):MUSIC"D1C":NEXT:MUSIC"+C2+D":POSITION304,136
18050 PATTERN-16,C$(0):MUSIC"RR":POSITION288,136:PATTERN-16,C$(0)+C$(7)
18060 CURSOR5,7:PRINT"LET'S GO TO THE BLOCK ISLAND"
18070 MUSIC"+C7+D5BGA+CBG7R5GRDRCRFRE7":RETURN
18499 REM --- DEMO ---
18500 GRAPHI1,C,I2,C,O12:PRINTCHR$(6)
18510 PRINT" ■■■  ■    ■■■  ■■■■ ■  ■"
18520 PRINT" ■  ■ ■    ■  ■ ■    ■ ■"
18530 PRINT" ■■■  ■    ■  ■ ■    ■■"
18540 PRINT" ■  ■ ■    ■  ■ ■    ■ ■"
18550 PRINT" ■■■  ■■■■ ■■■  ■■■■ ■  ■      ■"
18560 PRINT"                               ■"
18570 PRINT"         ■■■■  ■■  ■  ■ ■■■■  ■■■ ■■■■"
18580 PRINT"         ■    ■  ■ ■■■■ ■     ■ ■ ■  ■"
18590 PRINT"         ■ ■■ ■■■■ ■ ■■ ■■■■  ■■■    ■"
18600 PRINT"         ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■     ■ ■    ■"
18610 PRINT"         ■■■■ ■  ■ ■  ■ ■■■■  ■■■    ■"
18620 CURSOR12,13:PRINT"HI-SCORE":CURSOR28-LEN(STR$(H)),13:PRINTH
18630 CURSOR17,18:PRINT"マア SOFT":CURSOR17,20:PRINT"MG-025-1"
18640 CURSOR13,23:PRINT"PUSH SPACE KEY !";:MU=0:M9=0
18650 GOSUB16000:GETA$:IFA$=" "GOTO20
18660 IFA$="N"THENPRINTCHR$(6):END
18670 GOTO18650
18999 REM --- SHOKI ---
19000 CLR:CONSOLEC40,S0,24,N:GRAPHI2,C,I1,C,O12:TEMPO7
19010 DIM F(14,11),F1(14,11),F2(14,11),GX(9),GY(9),GW(9),FX(9),FY(9)
19020 DIM C$(26),MU$(3),GM(9),GT(3),GG(9)
19030 RESTORE20010:GOSUB19500:C$(0)=STRING$(CHR$(0),32):GOSUB19540:RETURN
19499 REM ---  READ DATA ---
19500 FORI=1TO26:READA$:FORJ=0TO31:A=ASC(MID$(A$,J*2+1,1)):IFA>64THENA=A-7
19510 A=A-48:A1=A*16:A=ASC(MID$(A$,J*2+2,1)):IFA>64THENA=A-7
19520 A=A-48:A=A1+A:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT:NEXT:RETURN
19540 RESTORE22000:FORI=0TO3:READA$,A1$:MU$(I)=A$+A1$:NEXT:RETURN
19550 READA$:A1=1:FORI=1TO13:FORJ=1TO9STEP2:GOSUB19700
19560 A2=INT(A/4):A=A-A2*4:F(I,J)=A2:F(I,J+1)=A:A1=A1+1:NEXT:NEXT
19570 FORI=0TO14:F(I,0)=3:F(I,11)=3:NEXT:FORI=1TO10:F(0,I)=3:F(14,I)=3:NEXT
19580 READA$:A1=1:GOSUB19700:FX(0)=A:A1=2:GOSUB19700:FY(0)=A
19590 A1=3:GOSUB19700:FX=A:A1=4:GOSUB19700:FY=A:FORI=1TO9:GM(I)=0:NEXT
19600 A1=5:GOSUB19700:A2=A:FORI=1TOA2:A1=A1+1:GOSUB19700:GM(I)=A:A1=A1+1
19610 GOSUB19700:FX(I)=A:A1=A1+1:GOSUB19700:FY(I)=A:NEXT:RETURN
19700 A=ASC(MID$(A$,A1,1)):IFA>64THENA=A-7
19710 A=A-48:RETURN
20000 REM --- CHR DATA ---
20010 DATA FF80B8A0A080808080B0A0A0B880FF00FE023A0A0A020202020A0A3A02FE00
20020 DATA FF80BFAABFAABFAABFAABFAABF80FF00FE02FAAAFAAAFAAAFAAAFAAAFA02FE00
20030 DATA FFBBFFEEFFBBFFEEFFBBFFEEFFBBFF00FEBAFEEEFEBAFEEEFEBAFEEEFEBAFE00
20040 DATA 071F1F3F2F170C031C2028382F1F0E1EC0F0F0F8E8D0608070082838E8F0E0F0
20050 DATA 071F33602A2018070BFFA0FF1F1F1C3C00C0E0703020408060909010F0F070F0
20060 DATA 071F193832100C031C2028382F1F0E1EC0F0F078B810608070082838E8F0E0F0
20070 DATA 0003060E0C0402010609090B0F0F0E0FE0F83C0E54041BE010FF05FFF8F8383C
20080 DATA 073F7F7FFFFFFFFFAF5FAF5FAFFFEFE7CC0F8FCFCFEFEFEBE5EDE5EBEFEFEFE7C
20090 DATA 073F635DFEE6E6FDE3FF00EA6A2AF1FFC0F8FCFCFEFEFEF4EAF4EAF4FEFCF8F8
20100 DATA 073F635DBFB3B3DFE3FF80FFFFFEFE7CC0F88C74FA9A9AF68EFE02AAAAAAC67C
20110 DATA 031F3F3F7F7F7F2F572F572F7F3F1F1FE0FCC6BA7F6767BFC7FF00FFFEFCFFFF
20120 DATA 78FCFCFC78100804031F7F7DFEFDFF7C3C7E7E7E3C10204080F0FC7CFE7EFE7C
20130 DATA 789CDC9C78100804031F7F7F81D5FF3F3C4E6E4E3C10204080F0FCEAF6EAFEF0
20140 DATA 788494847810080403 1F7B7FC0D5FF7C3C4252423C10204080F0BCFC0656FE7C
20150 DATA 3C7276723C080402010F3F576F577F0F1E393B391E081020C0F8FEFE81ABFFFC
20160 DATA 7F7F7F7877787F7F7F7F787F1C1C1C7EFCFCFC3CDCFC1CECEC9C7CFC707070FC
20170 DATA 7F7F4159417F7F5541557F7F0F0F0F7FE0E0E0E4E8E8E4E2E2E4F8E0C0C0C0FC
20180 DATA 7F7F414D417F7F5540557F7F1C1C1C7EFCFC046404FCFC540454FCFC707070FC
20190 DATA 070707271717274747271F070303033FFEFE829A82FEFEAA82AAFEFEFEF0F0F0FE
20200 DATA 00010F3F7E7C7CF8F8F8F8F8FC7C7E7F1FFFFF870303030373FBFBFBFBFB7387
20210 DATA F0FFFFFC3808080809CBEBEBEBEBE9CC30000E0F8FC7C7C3E3E3E3E7E7CFCFC
20220 DATA 3F3F1F0F03000000000000000000000000FFFFF3F3FF7F07787F550055557F7F00
20230 DATA FFFF9F9FFFFCC03CFC54005454FCFC00F8F8F0E08000000000000000000000000
20240 DATA 0718265E5EBEBEBABABEBEBEBE80FF00C030C8F4F4FAFABABAFAFAFAFA02FE00
20250 DATA 20044F1DD86C321D08103F1F137E7C009000E4F0366C98702010F8F090FC7C00
20260 DATA 814925041189650 1EF003244082242842142441 0224C00F780A6918820A49281
22000 DATA"+E8+G5+F5+E5+C6+D5+E5+F7+D5+E5+G7+R5+E8+G5+F5+E5+C6+D5+E5+F7"
22010 DATA"+G5+G5+A5+G5+E5+C5+C5+C7R5 ***"
22020 DATA"+C3+C3+C3B3 A3 R3 B3 A3 G3 R3 A3 G3 F3 R3 A3 G3 #F3R3 "
22030 DATA"+C3+C3+C3B3 A3 R3 B3 A3 G3 R3 A3 A3 A3 G3 #F3G3 G3 R3 ***"
22040 DATA"C3 C3 -G3-G3-C3-C3-D3-D3C3 C3 -G3-G3-E3-E3-F3-F3"
22050 DATA"-E3-E3-C3-C3-F3-F3-D3-D3-A3-A3-F3-F3-A3-A3-D3-D3***"
22060 DATA"C4 #D4C4 #C4E4 #F4E4 #E4G4 A4 G4 +C4"
22070 DATA"F4 E4 G4 F4 A4 +C4B4 +D4A4 E4 D4 D4 ***"
25010 DATA 00000000000000000000000000080082AAA800008000000000000000000000000
25015 DATA 7A7181331B31351B51371B71391B9
25020 DATA 0000000000000000400401010004400010000440010100400400000000000000000
25025 DATA 7A7191321B21A21421521921821 62172
25030 DATA 00000080000000000080000000000800000000008200000000000000208000000000000
25035 DATA B6875322344364384 3B3
25040 DATA 000050000109550080100801008010080100801008010080100801008010 0801F00000
25045 DATA 767594424524624724824924A24B24C2
25050 DATA 3F7143F7DE3015C3F7CC3F7FC3F7FC3F40C3F7DC3F60C3F73C3F73C3F6083F733
25055 DATA 1AD991BA1AA19A18A17A16A15A14A13A
25060 DATA 0000008920021200002 05CC200CC205CC200CC205CC200CC205CC000CC200CC20
25065 DATA DAD493A93993893793693593 49339329
25070 DATA 0000014514000001451400000145140000014514000001451400000145140000
25075 DATA 7A7492312B12412A1251291261281271
25080 DATA 0000000000111100000000000100000000010000000000010000011110000000000
25085 DATA 7A769552592556558598596554594574
25090 DATA F0003F1553F1013F1013F1013C1013C1013F1013F1013F1013F1013F1553F0003
25095 DATA 726295455775A55575855B7537565597
25100 DATA 100083FFFC000007FFFD100043FFFC100043FFFC040103FFFC100043FFFC10004
25105 DATA 1516916116A18118A1A11AA1C11CA1D6
25110 DATA 000007DF7D000007DF7D000007DF7D000007DF7D000007DF7D000007DF7D00000
25115 DATA 757692312B125123A2BA29125A29A27A
25120 DATA 000002AAA82000822A8822A8822A882108422A8822A8822A88200082AAA800000
25125 DATA 767593B13A1391381371361351341331
25130 DATA 30000300002080100C0000C0CF0C0C30C0C5480C108CC560CC00CCC00CCC00CCC
25135 DATA 941A93114B65DA4B44C44D44713284D8
25140 DATA 2C0002040424110210402040020100200402001020040001002 0400E1000E4000
25145 DATA 8A1195A21161171182832842852 86287
25150 DATA FFFFCFFFFDFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFCFFFFC
25155 DATA 1ADA923A24A25A26A27A28A29A2AA2BA
25160 DATA 100003BBBB33333333333333333333310007333333333333333333333333BBBB10000
25165 DATA 767592492A92472452A52A72432A3278
25170 DATA 15500150000150015000155000000000550011000055000000001550011100 04400
25175 DATA 11D1923A2BA26A24A2AA28A25A29A27A
25180 DATA 000000000800008000080000800008000080000800008000080000800008 00000
25185 DATA 717A92742452A52842B52352642252C5
25190 DATA 3000033BBA33330333303333033330 3333A333303330 83330C3333F3F0040023F
25195 DATA B3D19235245255265275285295 2A52B5
25200 DATA 0000011110000041000000000410000000004100000000041000000000404440000 00
25205 DATA 2ACA16C1
```



★BMスーパークイズ徹底研究：BMスーパークイズの正解は，だいたい1番か2番である。3番は変な答えが書いてある。(鳥取市・山本裕司11才)……【影：ほほう，研究しつくしてるようだな。今月は…まいったか。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



数字ブロックを使ったパズルゲーム

PUSHER(プッシャー) Part(パート)2

山田　秀男

内　容

またしてもパズルゲームですっ。んでもって，Part 2ってからには1もあったわけなんですが，だーいぶ前になるので，覚(おぼ)えてる人はいないでしょう。

遊びかた

RUNでタイトルがでてきます。なにかキーを押せばゲーム・スタートです。

[8][2][4][6]のキーで上下左右にEDY君を動かします。

0～9の番号のついたブロックか，エクストラ・ストーンは，いっしょに押して進むことができます。

ただし，0～9の番号のついたブロックは，進む先にそれ以上大きな番号のついたブロックがあるときは押せません。

逆に，押して進む先に，それより小さい番号のブロックがあったときは，ブロックをつぶすことができます。このとき，押しているブロックの番号に，つぶしたブロックの番号が加算されます（10以上なら0にもどります)。

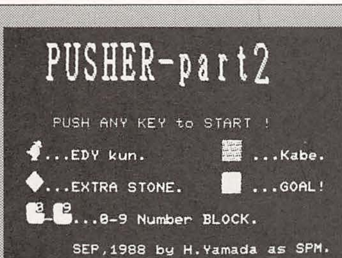
CHECKER FLAG

編：パズルゲームですね。

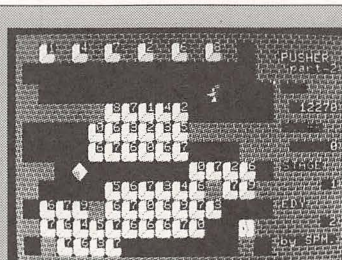
Dr.D：ふむ，なかなかのアイデアじゃな。物をある場所に運んでいくというパズルも，キャラクターや，アイデアによって，楽しいものになってくるわけじゃ。

編：リストも長めですが，しかたのないところですかね。

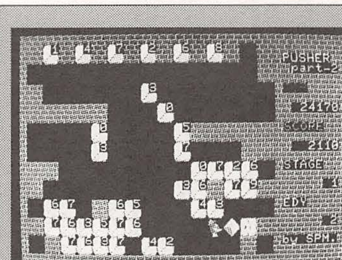
Dr.D：きれいに見やすくまとまっているぞ。ベーマガの場合ページ数が限られているわけじゃから，マルチステートメントを使って行数を少なくする方法がよいように思われておるが，これぞ，プログラミングの美学といったところかな。



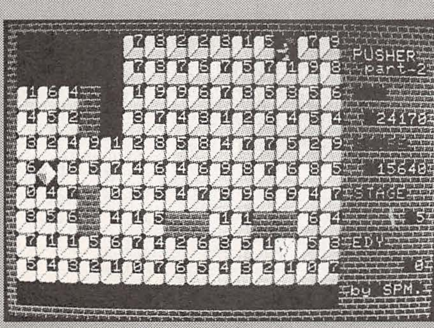
▲《写真1》タイトル画面。パズルゲームだよ



▲《写真2》エクストラ・ストーンをゴールに運ぶんだが



▲《写真3》数字ブロックをうまくつぶして道を作るんだ



◀《写真4》最終の5面。数字ブロックだらけだぞ



▶《写真5》全面クリア画面。本当につかれました

★みんなが，MZ-2200ユーザーの僕を「電波にも見はなされたヤツ」「何それ」「まだあったの」とかいじめるよー。(兵庫県姫路市・柳井勅雄16才)……【編：ひかえ，ひかえ，このベーマガが目にはいらぬか。】

そうして，ゴールまでエクストラ・ストーンを運ぶことができれば1面クリアです。あと，どうしてもクリアできなくなったと思ったら ESC キーで最初からプレイできます。…とうぜん，1機減ります。

さぁて，チャンスは3回，コンティニューなどといった気のきいたものはないので，くれぐれも落ち着いてがんばってください！

プログラムについて

ブロックの数字は，ANKのデータをCGPAT命令で読んできて，それをPCGにセットしています。

面データは，5面分用意してありますが，改造や追加をするときはつぎのことを参考にしてください。

470行……ここで何面のデータを読むか決めている。

1190行……最終面をクリアしていたら＊ALL-CLEARのルーチンへとぶ。

変数ST……何面か？

データは，

0…………スペース

1…………かべ

2～B……（0～9の）ブロック

C…………エクストラ・ストーン

D…………ゴール

E…………EDYクン

評…ワタシは芸人です（影）



by 生井月いく

PUSHER Part2のプログラム・リスト

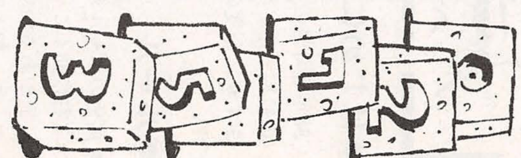
```
10 '
20 '  PUSHER-2    OCT , 11th  1988
30 '        for MZ-2500                        BY H.Yamada as SPM
40 '
50 init "CRT:40,25,0,0":console 0,25:klist 0:click off:play init
60 init "CRT2:320,200,16":cls 2:priority $FFFE:locate ,,0:kmode 1
70 restore 1530
80 HS=0:dim C$(18),MP(14,10)
90 for I=$20 to $3C:read M$:def chr$(I)=hexchr$(M$):next
100 for I=0 to 9:A$=cgpat$($230+I):def chr$($3D+I)=A$+A$+A$:C$(2+I)=chr$(34,$3
D+I,31,29,29,35,36):next
110 C$="!":C$(0)="  ⇓⇐⇐  ":C$(1)="!!⇓⇐⇐!!":C$(12)="%&⇓⇐⇐'(":C$(13)=")*⇓⇐⇐+,"
120 for I=0 to 3:C$(14+I)=chr$(45+I*4,46+I*4,31,29,29,47+I*4,48+I*4):next
130 '
140 screen 1,(0),1,(0):cls 2
150 symbol (49,25),"PUSHER-part2",,2,11,,,1
160 symbol (48,24),"PUSHER-part2",,2,15,,,1
170 cflash 1:locate 7,10:print [3] "PUSH ANY KEY to START !":cflash 0
180 locate 6,13:print "...EDY kun.            ...Kabe."
190 locate 6,16:print "...EXTRA STONE.        ...GOAL!"
200 locate 6,19:print "-  ...0-9 Number BLOCK."
210 locate 9,22:print [6] "SEP,1988 by H.Yamada as SPM."
220 cgen 1
230 locate 4,12:print C$(14);:locate 25,12:print C$(1);
240 locate 4,15:print C$(12);:locate 25,15:print C$(13);
250 locate 4,18:print C$(2);:locate 7,18:print C$(11);
260 '
270 *TITLE
280 screen 1,(1),1,(1)
290 key 0,""
300 A$=input$(1)
310 screen 0,(0),0,(0):cls
320 '
330 ST=1:SC=0:LF=2
340 '
350 *INIT_SCREEN
360 cgen 1
370 for I=0 to 23:print string$(40,C$);:next
380 cgen 0
390 locate 32,2:print [7] "PUSHER";:locate 33,3:print [5] "part-2";
400 locate 32,5:print [2] "TOP";
410 locate 32,9:print [4] "SCORE";
420 locate 32,13:print [6] "STAGE";
430 locate 32,17:print [5] "EDY";
440 locate 32,21:print "by SPM.";
450 cgen 1
460 *MAKING_SCREEN
470 on ST restore *ST1,*ST2,*ST3,*ST4,*ST5
480 for Y=0 to 10
490   read M$
500   for X=0 to 14
510     MP=val("&h"+mid$(M$,X+1,1))
520     if MP=14 then CX=X:CY=Y:MP(X,Y)=0 else MP(X,Y)=MP
530     locate 1+X*2,1+Y*2:print C$(MP);
540   next
550 next
560 gosub *SCORE:gosub *STAGE:gosub *EDY
570 '
580 cls 2
590 line (80,72)-(192,115),15,BF:line (82,74)-(190,113),0,B
```

```
600 symbol (96,79),"Stage : "+str$(ST),,,9
610 symbol (96,89),"Edy   : "+str$(LF),,,9
620 symbol (88,99),"Let's Start!",,,10
630 play "T190@4L8O5ECECFFEDC4.":play wait
640 cls 2:key 0,""
650 '
660 *MAIN
670 K$=input$(1):X=0:Y=0
680 if K$="8" and CY>0 then Y=-1:C=3 else if K$="2" and CY<10 then Y=1:C=2
690 if K$="4" and CX>0 then X=-1:C=0 else if K$="6" and CX<14 then X=1:C=1
700 if K$=chr$(27) then *GIVE_UP
710 '
720 if X=0 and Y=0 then *MAIN
730 CHK1=MP(CX+X,CY+Y)
740 if CX+X*2<0 or CX+X*2>14 or CY+Y*2<0 or CY+Y*2>10 then CHK2=1:CHF=1 else C
HK2=MP(CX+X*2,CY+Y*2):CHF=0
750 if CHK1=0 then gosub *MOVE:goto *MAIN
760 if CHK1=1 or CHK1=13 then *MAIN
770 if CHK1=12 then
```


★♪影さん，あなたの　おうちはどこ～♪（埼玉県川越市・パソコン歴1か月14才）……【影：♪ワターシのおうーちは，スイスなのよ～♪　編：ちなみに影さん語でスイスとは，橋の下ということですのでご注意を。】

```
780   if CHK2=13 then *STAGE_CLEAR
790   if CHK2<>0 then *MAIN
800 end if
810 '                                     Block ト カクテイ
820 if CHK2=0 then gosub *MOVING:goto *MAIN
830 if CHK2=>2 and CHK1=>CHK2 then
840   MP(CX+X,CY+Y)=(((CHK1-2)+(CHK2-2)) mod 10)+2
850   play "@10E":SC=SC+(CHK1-2)*10+(CHK2-2)*10:gosub *SCORE
860   gosub *MOVING
870 end if
880 goto *MAIN
890 '
900 *MOVING
910   if CHF=1 then return
920   MP(CX+X*2,CY+Y*2)=MP(CX+X,CY+Y)
930   MP(CX+X,CY+Y)=0
940   locate (CX+X*2)*2+1,(CY+Y*2)*2+1:print C$(MP(CX+X*2,CY+Y*2));
950 *MOVE
960   locate CX*2+1,CY*2+1:print "  ⇂⇤  ";
970   locate (CX+X)*2+1,(CY+Y)*2+1:print C$(14+C);
980   CX=CX+X:CY=CY+Y
990   return
1000 '
1010 *GIVE_UP
1020 if LF=0 then *GAME_OVER
1030 line (72,72)-(208,96),15,BF:line (74,74)-(206,95),0,B
1040 symbol (80,77),"G I V E  U P !",,,9,,,1
1050 play "@4T190@4L16C<BAGFEDC":play wait
1060 LF=LF-1:console 1,22,1,30:cls 3:console 0,25,0,40
1070 goto *MAKING_SCREEN
1080 *GAME_OVER                                   'GAME OVER
1090 console 1,22,1,30:cgen 0:cls
1100 symbol (48,56),"G A M E   O V E R . . . ",,,15,,,1
1110 locate 7,11:print [6] "YOUR SCORE : ";SC
1120 locate 7,13:print [4] "      STAGE : ";ST
1130 symbol (54,128),"ざんねんでしたぁ・・・",,,13,,,1
1140 play "T190@4O4L8EEGFD4RC16R16CC4C4":play wait:pause 10
1150 console 0,25,0,40:cls 2
1160 goto *TITLE
1170 *STAGE_CLEAR                                 'CLEAR
1180 SC=SC+1000+ST*500:gosub *SCORE
1190 if ST=5 then *ALL_CLEAR                      'to ALL CL.
1200 line (72,72)-(200,115),15,BF:line (74,74)-(198,113),0,B
1210 symbol (92,79),"NICE CLEAR! ",,,9
1220 symbol (84,89),"YOU CLEARED"+str$(ST),,,9
1230 symbol (76,99),"Try Next Stage!",,,10
1240 play "T190@4L8O4GAGE>CC<GA>C":play wait
1250 ST=ST+1
1260 console 1,22,1,30:for I=0 to 22:locate 1,22:print "":next
1270 console 0,25,0,40:cls 2
1280 goto *MAKING_SCREEN
1290 *ALL_CLEAR                                   'ALL CLEAR
1300 console 1,22,1,30:cgen 0:cls
1310 locate 7,3:print "CONGRATULATIONS !!"
1320 locate 5,6:print "You Cleared All Stages."
1330 symbol (56,72),"おつかれさまでした。",,,15,,,1
1340 cgen 1:for I=2 to 14:locate I*2-1,13:print C$(I);:next:cgen 0
1350 locate 6,17:print "SEP,1988  BY H.Yamada"
1360 locate 6,18:print "              as SPM."
1370 play "T190@4L8O4CRCCF.R16GAB>CCRC4.<RBAGFGFEDC4":play wait:pause 10
1380 console 0,25,0,40:cls 2
1390 goto *TITLE
```

```
1400 '
1410 *SCORE
1420 cgen 0
1430 if SC=>HS then HS=SC
1440 locate 33,7:print using "######",HS;
1450 locate 33,11:print using "######",SC;
1460 cgen 1:return
1470 *STAGE
1480 cgen 0:locate 37,15:print using "##",ST;
1490 cgen 1:return
1500 *EDY
1510 cgen 0:locate 37,19:print using "##",LF;
1520 cgen 1:return
1530 ' -----  PCG DATA  -----
1540 data 000000000000000000000000000000000000000000000000,FF202020FF040404009F
DFDF00F3FBFB004000000000080000,3F7FFFFFFFFFFFFF003F7F7F7F7F7F003F7F7F7F7F7F
1550 data FEFDFBF7EFDF7F3F7F7E7C78706000007E7D7B776F5F3F00,FFFFFFFFFFFFEFC0000
0000000000FEFEFEFEFEFEFC00,0102040810204080000103070F1F3F7F000103070F1F3F7F
1560 data 80C0E0F0F8FCFEFF0080C0E0F0F8FCFE0080C0E0F0F8FCFE,80402010080402010000
000000000007F3F1F0F07030100,FFFEFCF8F0E0C0800000000000000000FEFCF8F0E0C08000
1570 data 7FFEDEFEFEFFF7F3003F7F7F7F7F7F003E5E7E7E7F7773,FEFFFBFFFF7FBFBF00FC
FEFEFEFEFEFE00FCFAFEFE7EBEBE,F3F7FFFEFEFEBEFF7F7F7F7F7F7F0073777F7E7E7E3E00
1580 data BFBF7FFFFFFFFFDFFFEFEFEFEFEFEFE00BEBE7EFEFEFEFC00,0000000000303000000
00000103050F000001000030100,0000000000000000000000E0F0F8F80018FC7C1C060000
1590 data 000000000000000F7F3F0F07030307017F3F0000000307,000000000000000F8F8
F8F8F0E0C0E0C080000080C0C0E0,0000000000000000000000070F1F1F00183F3E38600000
1600 data 000000000C0C00000000000080C0A0F00000800000C08000,00000000000000001F1F
1F1F0F070307030100000103030 7,0000000000000000F0FEFCF0E0C0C0E080FEFC000000C0E0
1610 data 0000000000000606000000000070F1D000003030F000604,00000000000006060000
400000E0F0B80000C0C0F0006020,000000000000001F3F3F1F0F0F1C1C1030380080C1C1C
1620 data 00000000000000F8FCFCF8F0F03838080C1C0010303838,000000000000000000002
00000F1F1F3F0003030F00001020,00000000000000000000000F0F0F8FC00C0C0F000000804
1630 data 0000000000000003F1F0F0F1C1C00002000080C1C1C0000,000000000000000000FCF8
F0F038380000040010303838 0000
1640 ' -----  STAGE DATA 1 to 5  -----
1650 *ST1
1660   data 13161914181A101,00000000000001,10000000000E000,11111A936400000
1670   data 00002854571111,00008982890011,110C00000029480,1000078956819B1
1680   data 089B18928B95000,198679888920 0D1,01985900000010
1690 *ST2
1700   data 11000000000011,10000000000043,00011198111110 0,00100013100000 0
1710   data 000000100111 0C0,000E010A000010 0,00001000000D159,0001000B1000144
1720   data 001111169111000,100000030000000,11000000065711
1730 *ST3
1740   data 000000564000000,00E011111178000,00001000096A000,0010100C0010000
1750   data 901017600010000,0815689A0010100,201B5111110140,030000000000683
1760   data 1B000111111111,12011100000000,10000000000000D
1770 *ST4
1780   data 00000000000000,300110000011004,0000020C0600000,00001111110000
1790   data 00001D009B10000,00101000B810100,101011191110101,0010000A0000100
1800   data 001001161100100,000000748000000,501100E00001106
1810 *ST5
1820   data 000009544537E9B,0000095989793BA,386103BB8957578,674105965348676
1830   data 546B34A7A69974B,8C8796868BA98A7,269127769BB8B69,578163711331186
1840   data 933789648573D75,765432987654329,00000000000000
```



★新年号に載ることを夢見て，「明けましておめでとう」と書いておきます。（神奈川県横浜市・浦川博史17才）

……【影：これで今年はきっと，すべての夢がかなうだろう。なに？毎月ベーマガを10冊買いたいって？】

PASOPIA7用



ワープ穴をさがせ！思考型ゲーム

YELLOW BALL

（イエロー ボール）

峠 恒司

◉はじめに

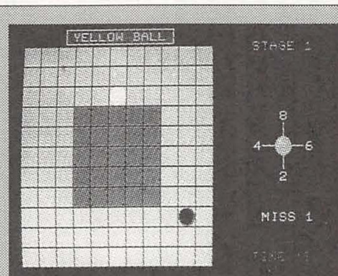
'88年8月号の「MAGNET BALL」の続編です。ルールは多少ちがいますが，今度のもかなりの難問です。

◉ルール

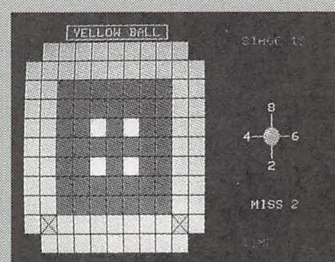
- 黄色のボールがあなたで，上下左右に動くことができるが，下に何かあるか，磁石(じしゃく)にくっついていない限り落ちる。
- 水色のボールを白い四角の位置まですべて移動させる。白い四角は何かの下にかくれていることがある。
- 緑色のコマは磁石(じしゃく)で，くっつくことができ，動かすこともできる。
- 赤いコマ⁚⁚は黄色のボールが通過するとこわれる。

CHECKER FLAG

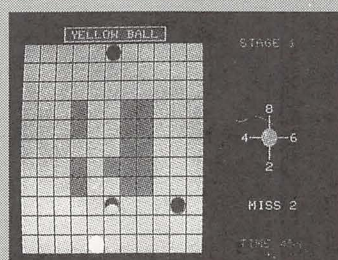
編：20面という大作思考型ゲームですよ。
Dr.D：ワープによって，いろんなラウンドに行くわけだが，ワープ穴の出現の位置にちょっと問題があるようじゃ。
編：と言いますと？
Dr.D：うむ。ワープ穴が複数個でるのはいいが，どうしても入れない穴があったり，またもとにもどってしまい，身動きのとれない位置に現れてしまったりとかな。
編：もう少しゲーム設定に工夫がほしかったですね。



◀《写真1》ステージ1。まず白い四角を見つけなければならない



▲《写真3》おやおや，ステージ15にワープしたぞ。これはむずかしそう



◀《写真2》水色のボールを白い四角に移動させるとワープ穴が現れる

YELLOW BALLのプログラム・リスト

```
10 ' ﾊﾟｽﾞﾙ ｹﾞｰﾑ <YELLOW BALL>
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
30 DIM A(14,12),B(14,12),C(13,11),K4(100),K5(100),FL(100),FY(100)
40 FOR M=0 TO 14:FOR N=0 TO 12:A(M,N)=2:NEXT:NEXT
50 ' ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
60 CLS:LINE(75,5)-(175,17),6,B:LINE(76,6)-(174,16),2,BF
70 COLOR 6:LOCATE 10,1:PRINT "YELLOW BALL"
80 COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT "8":LOCATE 34,15:PRINT "2"
90 LOCATE 31,12:PRINT "4      6"
100 LINE(257,99)-(294,99),3:LINE(276,81)-(276,117),3
110 KX=269:KY=92:CL=3:GOSUB 1480
120 CL1=5:CL2=5:GOSUB 190:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K5
130 CL1=2:CL2=0:GOSUB 190:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),FL
140 KY=97:CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2,.393,2.47,1:PAINT(KX+7,KY+2),6,2
150 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,0,.393,2.47,1
160 KY=92:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),FY
170 CL1=6:CL2=6:GOSUB 190:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K4
180 CL=0:GOSUB 1480:GOSUB 190:GOTO 240
190 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,CL1:PAINT(KX+7,KY+2),CL2,CL1
200 IF CL2=0 THEN RETURN
210 LINE(KX+3,KY+4)-(KX+4,KY+3),7
220 LINE(KX+3,KY+6)-(KX+4,KY+5),7:RETURN
230 ' ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞﾒﾝ
240 SX=7:SY=1:S=1:S1=1
250 FOR M=1 TO 13:FOR N=1 TO 11:A(M,N)=2:B(M,N)=0:C(M,N)=0:NEXT:NEXT
260 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
270 COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS";E
280 RESTORE 1500:IF S=1 THEN 300
290 FOR N=1 TO 11*S-11:READ K$:NEXT
300 G=0:H=0:P=0:LINE(21,20)-(227,194),0,BF
310 FOR N=1 TO 11:READ K$
320 FOR M=1 TO 13:K1$=MID$(K$,M,1)
330 IF ASC(K1$)<65 THEN K=VAL(K1$) ELSE K=ASC(K1$)
340 ON K+1 GOTO 440,430,430,430,440,390,430,400,420,410
350 IF K>176 THEN C(M,N)=K-176:K=6:GOTO 380
360 IF K>97 THEN B(M,N)=2:C(M,N)=K-67:K=1:GOTO 430
370 C(M,N)=K-65:K=1
380 H=H+1:CX(H)=M:CY(H)=N:GOTO 430
390 G=G+1:BX(G)=M:BY(G)=N:GOTO 430
400 K=1:B(M,N)=1:GOTO 430
410 K=3:B(M,N)=1:GOTO 430
420 K=6:B(M,N)=1
430 GOSUB 1360
440 NEXT:NEXT
450 X=SX:Y=SY:M=X:N=Y:IF B(M,N)=2 THEN 500
460 C(M,N)=S1:H=H+1:CX(H)=M:CY(H)=N
470 IF INKEY$<>"" THEN 470
480 PLAY "O2L24CO3CO4CO5CP8":TI=TIME+500
490 K=1:GOSUB 1360:GOSUB 1470:GOSUB 1340
500 F=1:K=4:GOSUB 1360:GOTO 760
```


★電気工事の人が「停電になりますよ」と教えてくれたおかげで，入力中の〝タイニーハリアー〟はぶじ助かった。ありがとう，おじさん。(神奈川県綾瀬市・すざく15才)……【編：入力し終えたら遊ばせてあげてね。】

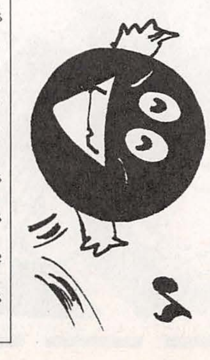
●何かと何かの間にはさまっていると下に落ちない（このゲームのポイント）。
●水色のボールをすべて白い四角の場所に移動させると他の面にいけるワープ穴が現れる。そこに入るとワープする。
●20面目をクリアし，穴に入ると，ゲームエンド。
●制限時間500秒。ミス７回でゲーム・オーバー。

◉キー操作

●黄色のボールは[2](下)[4](左)[6](右)[8](上)キーで動く。
●自滅は[M]キー。ミスは１回増える。
●[E]キーを押すと，即ゲーム・オーバーで１面にもどる。
●ゲーム・オーバーになったら，リターン・キーを押す。しかし，そのとき[C]キーを押すとその面からできる。

◉その他

●ワープ穴は何かの下にかくれていることもある。

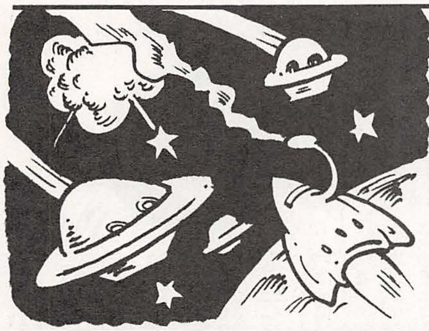


```
510 ' ボール,コマノ イドウ
520 F=0:IF A(X-1,Y)=5 OR A(X,Y-1)=5 OR A(X+1,Y)=5 THEN F=1
530 TM=TI-TIME:COLOR 2:LOCATE 31,23:PRINT USING"TIME ###";TM:IF TM<1 THEN 1250
540 C$=INKEY$:IF C$="M" THEN 1280
550 IF C$="E" THEN 1290
560 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
570 IF X1+Y1=0 THEN 530
580 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=M1+X1:N2=N1+Y1
590 ON A(M1,N1) GOTO 610,530,660,530,660
600 PLAY "O1L64BC"
610 M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1360
620 M=M1:N=N1:K=4:GOSUB 1360:X=M:Y=N
630 IF C(X,Y)=0 THEN 760
640 IF C(X,Y)>30 THEN C(X,Y)=C(X,Y)-30:GOTO 1160
650 IF P=1 THEN 1160 ELSE 760
660 IF A(M2,N2)<>1 THEN 530
670 IF A(M1,N1)=3 THEN 700
680 F=1:FOR J=1 TO G:IF M1=BX(J) AND N1=BY(J) THEN 710
690 NEXT
700 IF A(M1-1,N1)=5 OR A(M1+1,N1)=5 OR A(M1,N1+1)=5 THEN F=1
710 M=M1:N=N1:K1=A(M,N):K=1:GOSUB 1360
720 M=M2:N=N2:K=K1:GOSUB 1360
730 IF K=3 THEN 610
740 BX(J)=M:BY(J)=N:GOTO 610
750 ' キイロノボールガ オチルカ?
760 IF Y1=-1 AND F=1 THEN 940
770 IF A(X-1,Y)=3 OR A(X+1,Y)=3 OR A(X,Y-1)=3 THEN 910
780 IF A(X-1,Y)>1 AND A(X+1,Y)>1 THEN 910
790 IF A(X,Y+1)>1 THEN 910
800 IF A(X-1,Y)=5 OR A(X+1,Y)=5 OR A(X,Y-1)=5 THEN F=1
810 TY=Y:P2=0
820 TY=TY+1:IF C(X,TY)=0 THEN 850
830 IF C(X,TY)>30 THEN C(X,TY)=C(X,TY)-30:P2=1:GOTO 880
840 IF P=1 THEN P2=1:GOTO 880
850 IF A(X-1,TY)=3 OR A(X+1,TY)=3 THEN 880
860 IF A(X-1,TY)>1 AND A(X+1,TY)>1 THEN 880
870 IF A(X,TY+1)=1 THEN 820
880 PLAY"O2L40FED":M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1360
890 N=TY:K=4:GOSUB 1360:Y=N
900 IF P2=1 THEN 1160
910 IF Y=1 THEN 920 ELSE IF A(X,Y-2)=5 THEN 940
920 IF F=0 THEN 1080
930 ' ミズイロボールガ オチルカ?
940 FOR J=1 TO G:T(J)=0:NEXT
950 FOR J=1 TO G:IF T(J)=1 THEN 1060
960 BX=BX(J):BY=BY(J)
970 IF A(BX-1,BY)=3 OR A(BX+1,BY)=3 OR A(BX,BY-1)=3 THEN 1060
980 IF A(BX-1,BY)>1 AND A(BX+1,BY)>1 THEN 1060
990 IF A(BX,BY+1)>1 THEN 1060
1000 BX=BX(J):BY=BY(J)
1010 BY=BY+1:IF A(BX-1,BY)=3 OR A(BX+1,BY)=3 THEN 1040
1020 IF A(BX-1,BY)>1 AND A(BX+1,BY)>1 THEN 1040
1030 IF A(BX,BY+1)=1 THEN 1010
1040 PLAY "O3L24CO1C":T(J)=1:M=BX:N=BY(J):K=1:GOSUB 1360
1050 N=BY:K=5:GOSUB 1360:BY(J)=N:GOTO 950
1060 NEXT:IF Y1=-1 THEN Y1=0:GOTO 760
1070 ' カンセイカ?
1080 IF P=1 OR G=0 THEN 520
1090 FOR J=1 TO G:IF B(BX(J),BY(J))<>1 THEN 520
1100 NEXT:PLAY "O6L16CEFG"
1110 P=1:FOR J=1 TO H:M=CX(J):N=CY(J)
1120 B(M,N)=2:IF A(M,N)<>1 THEN 1140
1130 A(M,N)=1:K=1:GOSUB 1360
1140 NEXT:GOTO 520
1150 ' メンクリア ゲームオーバー ショリ
1160 GOSUB 1470
1170 PLAY "O3T120L16ECECECECL8ABO4L4CL8O3BO4CL4D","O2T120L16ECECECECL8FGL4AL8GAL
4B"
1180 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1190 S1=S:S=C(X,Y):IF S<21 THEN SX=X:SY=Y:GOTO 250
1200 PLAY "O4EP16L8EFL4EL1G","O4CP16L8CDL4CL1E"
1210 COLOR 7:LOCATE 8,11:PRINT "CONGRATULATIONS"
1220 FOR J=1 TO 10
1230 GOSUB 1340:COLOR=(1,6):GOSUB 1340:COLOR=(1,1)
1240 NEXT:GOTO 1300
1250 PLAY "O5L32CP32CP32CP32CP32C"
1260 GOSUB 1330:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
1270 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1280 E=E+1:IF E<8 THEN PLAY "O2L4C":GOTO 250
1290 PLAY "O2T120L24CO1BP8AGP8FEDP8L2C"
1300 GOSUB 1330:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER"
```

```
1310 E=0:I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 240
1320 IF I$="C" AND S<21 THEN 250 ELSE 1310
1330 LINE(81,101)-(166,113),6,B:LINE(82,102)-(165,112),2,BF:RETURN
1340 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
1350 ' ボール,コマヲ カク
1360 KX=16*M+5:KY=16*N+4:A(M,N)=K
1370 ON K GOTO 1380,1410,1420,1440,1450,1460
1380 CL=3:GOSUB 1480:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
1390 IF B(M,N)=1 THEN LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
1400 PUT@(KX,KY),FL,PSET:RETURN
1410 CL=1:GOTO 1430
1420 CL=4
1430 GOSUB 1480:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
1440 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1450 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1460 CL=2:GOSUB 1480:PSET(KX+1,KY+1),0:PSET(KX+13,KY+1),0:PSET(KX+1,KY+13),0:PSE
T(KX+13,KY+13),0:RETURN
1470 PUT@(KX,KY),FY,PSET:RETURN
1480 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),CL,BF:RETURN
1490 ' モンダイノ データ
1500 DATA 011111111110,011111111110,011111511110,011166661110,011166661110,
011166661110,01116ｼ661110,011168661110,011111C111q10,011111111110,011111111
110
1510 DATA 000111111000,0001111F11000,000115111000,000113111000,000111111000,
000111111000,000111111000,000111111000,000111111000,0001319131000,000111111
000
1520 DATA 111111111111,111111111111,111111111111,166666166661,165666166661,
166666666661,166666166661,166666166861,111111111111,111111111111,1111E11111
111
1530 DATA 0002168612000,0002136602000,000216661200,000216661200,000216661200,
000216661200,000216661200,000216661200,000216561200,000216631200,0002166612
000
1540 DATA 000022g220000,000021112000,000021112000,000021112000,000021112000,
000023332000,000021112000,000021112000,000021112000,000021112000,000022p220
000
1550 DATA 666666666666,6567666666656,666666666666,666666666666,666666666666,
666666666666,6668666666666,666666J666666,66666668666666,666666666666,6666666666
666
1560 DATA J66666666686,6566666666666,666666663666,666666666666,6663666666666,
6666666663666,666666666666,666666666666,666666666666,668666666656,6666666666
666
1570 DATA 000000000000,000222222000,00026ｯ5222000,0003665282000,0003665282000,
0003665282000,0003666682000,0003632262000,000266662000,000222222000,0000000000
000
1580 DATA 001111111100,0016661636100,0016561616100,0016561616100,0016161616100,
0016161616100,0016161616100,0016161676100,001616I676100,0016361666100,001111111
100
1590 DATA 66666111666666,66666111666666,66666111666666,6636611166j66,66666111666666,
66666111666666,66666111666666,66366111666n66,66666111666666,66666111666666,666621112б
666
1600 DATA 00011111M1000,000111111000,000111111000,0001153711000,000111111000,
0001173511000,000111111000,0001153711000,000111111000,0001311131000,000111111
000
1610 DATA 0002b2b212000,00021212H2000,00021212120000,00021212120000,00021212120000,
00021212120000,00021212120000,00021212120000,00021212120000,0007111512000,0002222222
000
1620 DATA 666666666666ﾄ,666666666666,6666666665666,6666666562666,666665626266б,
666562626266б,666262626266б,66626272626бб,668282828266б,666666666666,6666666666
666
1630 DATA 0001171K11000,0001131311000,0001131311000,0001131311000,0001131311000,
0001135311000,0001131311000,0001131311000,0001131311000,0001131311000,000111111
000
1640 DATA 001111111100,011111111110,011666666110,011668686б110,011665656б110,
011666666110,011665656б110,011668686б110,011666666110,013111L111310,001111111
100
1650 DATA 011111B111110,011111111110,011311113110,011111111110,011113151110,
011113131110,011115331110,011111111110,011911119110,011111111110,011111111
110
1660 DATA 066666666660,0615166615160,0613166613160,061116661lB60,066661116666О,
066661316666О,066661116666О,061116661116О,061916661916О,061116661116О,0666666666
660
1670 DATA J66666666666ｿ,666666666666,666666666666,6661666366636,6611166636366,
6118116665666,6611166636366,6661666366636,666666666666,666666666666,6666666666
666
1680 DATA 0002666662000,0002656562000,0002666662000,0002666662000,0000266620000,
0000026200000,0000266620000,0002666662000,0002666662000,0002ﾁ86862000,0002666662
000
1690 DATA 666666666666,6666566666666,622226666666б,6266666566666,6222628262626,
62ﾅ6626262626,6266626262826,6266622262226,666666666666,666666666666,6666666666
666
```

★僕の友人T・Yは修学旅行で風呂に入り，パンツをなくした変人です。P.S. P6でRAINBOW2を作って。(北海道札幌市・NIDS13才)……【編：自分のパンツがよごれてたから，きれいなものをはいた人がいたんだろ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用



超高速シューティング・ゲーム

DRAK（ドラク）

太田　誠治

●内　容

シューティング・ゲームです。P-79(Silgon基地の発射台)を動かしDrakと46numberをやっつけてください。

●遊びかた

P－79をカーソル・キーで左右に動かし，スペース・キーで弾をだします。ななめに動く敵Drakに一定数(画面の右の「DRAK」の下の数値）弾を当てるとラウンド・クリアです。

もう一つの敵46numberは画面の上から下のほうに降りてきます。いちばん下まで降りるとSilgon基地が攻撃されたことになり，1ポイントのダメージを受けます(「SIL」の下の数値が減り，0になるとP-79が1機なくなる)。46numberに弾が当たると，スコアにラウンド×20＋40点がプラスされ，46numberは復活し，画面のいちばん上から再び降りてきます。

P-79がDrakか46numberに直撃されると，P－79が1機なくなり，3機なくなるとゲーム・オーバーです。

全7面でエンディングはありません。

●プログラム

プログラムが短いわりには1行が長く，見にくくなっています。**リスト1**はマシン語がギッシリ(1行24バイト×35行）つまっています。メモリ節約のためマシン語がDD9EH～DFFFHまで1バイトもむだがないようにしています。

リスト2は310行から350行までマシン語をコールするためのマシン語を書き込んで（テキスト画面に表示して)，160行のP5＝USR(P5）でマシン語を実行しています（310行から350行までにまちがいがあると暴走する。「へ」はカタカナ，「ー」もカタカナ，空白はスペース，「｛」はCTRLを押しながらTを押しその後にカタカナの小さい「ォ」を打ち込む)。

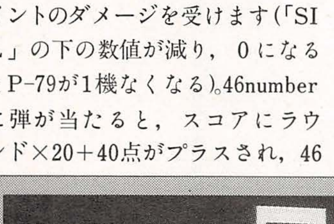
●改　造

350行の「火」を「月」にすると，ゲーム中スピードが早くなり，「水」にすると遅くなります。

P-79よりDrakのほうを遅く動かしたいときは320行のP2＄をP3＄，P3＄をP2＄に変えてください。

●セーブ・ロード

リスト1を入力，セーブ，**リスト2**を入力，セーブしてください。ロードのときは**リスト1**をロード，ラン，**リスト2**をロード，ランで動きます。（**リスト1**でERRとでたら，inの右にある行番号にまちがいがあることになる。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート

▼《写真2》ナナメに飛んでいるのがDARKだ!!こいつに弾を当てろ!!



CHECKER FLAG

影：うひょー!!こいつは速いシューティング・ゲームだなー。
編：**リスト1**のマシン語のルーチンが速さの秘密ですね。
Dr.D：ふむ，P6もまだまだ他の機種に負けてはいないゾ!!キャラクターだってしっかり作ってあるし，動きも，申し分ないゾ!!
編：P6ユーザーのみなさん，がんばってくださいネ

★**問題**：つぐ美ちゃんのお母さんは，つぎのうちどれでしょう。①カイの冒険のカイ，②ニンジャウォーリアーズのKUNOICHI，③高橋はるみ。(三重県多気郡・namco隊13才)……【影：ウルトラの母じゃなかったの？】

《リスト1》DRAKのマシン語プログラム・リスト

```
10 REM ---------------------------
20 REM    *******[DRAK]*******
30 REM     For PC-6001 (16KB)
40 REM Machine Language Program
50 REM        By  Seiji Oota
60 REM ---------------------------
70 CLEAR100,&HDD9D:FORP1=&HDD9ETO&HDFDESTEP24:READP$:P3=0
80 FORP2=0TO23+(P1=&HDFDE)*16:P4=VAL("&H"+MID$(P$,P2*2+1,2))
90 POKEP1+P2,P4:P3=P3+P4:NEXT:READP5:IFP3=P5THENNEXT:END
100 PRINT"ERR in"(P1+9066)/2.4:END
110 DATADD21E6DFC9DD7E07B7C8ED4BEBDF3E01CD32DF0405281105,3027
120 DATADD7E01B9200FDD7E02B82009DD360904DD360700C9DD5608,2240
130 DATA21F0DF7E23B920207EB8201CDD360901DD36070036002BCD,2145
140 DATA24DF773E03CD32DF4E23463E03C332DF231520D7DD70063E,2341
150 DATA01C332DFDD4E000615AFCD32DFCD6110B7FC2EDEFE10280B,2790
160 DATAFE20200D0C0D28090D180679FE1628010CDD7100AFC332DF,1875
170 DATADD5607E67F15C8F5DD360701C50613ED43EBDF3E01CD32DF,2945
180 DATAC1F1C9ED4BE7DFCDA0DEED4BE7DF79DD8603FE17280AFEFF,4069
190 DATA200CDD36030118EADD3603FF18E44F78DD8604FE16280AFE,2504
200 DATAFF200CDD36040118D1DD3604FF18CB47ED43E7DFCDFFDEB7,3267
210 DATA28153D2817DD360700DD3609043E01CD32DF3E02C332DF3E,1890
220 DATA02C332DFDD36090218F5DD560821F0DF4E23463E03CD32DF,2562
230 DATA043E16B8282ACDFFDEB728323D28273E01CD32DFDD360901,2275
240 DATADD3607002BCD24DF77233600464F3E03CD32DF231520C9C9,2179
250 DATADD36090318E6DD3609023E0318363418E5DD7E00B920083E,1909
260 DATA15B820033E01C9DD7E07B7280FDD7E05B92009DD7E06B820,2243
270 DATA033E02C9AFC9ED5FE61FFE1730F8C93E00010000C5D5E53C,2773
280 DATA2146DF112000193D20FC1600EB6826000 6E23E08293D20FC,1832
290 DATA0906101AAE7723131AAE7713D5111F0019D110EFE1D1C1C9,2320
300 DATA0100010001000380047C447C44FE4EFEEEFEEFFFEFFFEFFFE,3456
310 DATAEFEEEFEEEFEE000001000100038003800380038000000380,2088
320 DATA07C00FE00BA00BA00BA0038003800000 1EF0329807C06D6C,2101
330 DATACAA69D72FBBE16D0FBBE9D72CAA66D6C07C032981EF00000,3278
340 DATA010001000380006C066CC600C6FEC745C77DC34580FE00820,2058
350 DATA08200C6007C00000,347
```

《リスト2》DRAKのメイン・プログラム・リスト

```
10 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
20 DIMP(4):LINE(192,0)-(255,191),1,BF:FORN=184TO190STEP2
30 LINE(0,N)-STEP(191,0),1:NEXT:P$="SCOREROUND DRAK  SIL P-79"
40 FORN=0TO4:LINE(200,N*36+12)-STEP(47,23),0,BF:LOCATE26,N*3+1
50 PRINTMID$(P$,N*5+1,5):NEXT:EXEC&HDD9E:GOSUB390:GOSUB310
60 P(0)=0:P(1)=1:P(4)=2:P1=&HDF2E:P2=&HDF30:P3=&HDF31:P4=&HDF2D
70 P(2)=P(1)*2+2:P(3)=P(1)*4+6:GOSUB380:LOCATE8,7
80 PRINT"ROUND "P(1):FORN=0TO4:GOSUB360:NEXT:GOSUB450:GOSUB380
90 POKE&HDFE6,11:POKEP1,0:POKEP2,11:POKEP3,21:EXECP4
100 POKEP1,2:P=RND(1)*22:POKE&HDFE7,P:POKEP2,P:P=RND(1)*13
110 POKE&HDFE8,P:POKEP3,P:EXECP4:POKEP1,3:FORN=0TOP(1)
120 P=RND(1)*22:POKE&HDFF0+N*2,P:POKEP2,P:P=RND(1)*8
130 POKE&HDFF0+N*2+1,P:POKEP3,P:EXECP4:NEXT:POKE&HDFEE,P(1)+1
140 POKE&HDFEF,0:POKE&HDFE9,INT(RND(1)*2)*254+1
150 POKE&HDFEA,INT(RND(1)*2)*254+1:P5=0:POKE&HDFED,0:P5=&HC209
160 P5=USR(P5):P=PEEK(&HDFEF):POKE&HDFEF,0:ONPGOTO220,260,240
170 P(0)=P(0)+P(1)*60+120:P(2)=P(2)-1:SOUND6,0:GOSUB430
180 N=0:GOSUB360:N=2:GOSUB360:IFP(2)>0THEN160
190 GOSUB380:LOCATE9,7:PRINT"CLEAR!":GOSUB450
200 P(1)=P(1)+1:IFP(1)<8THEN70
210 GOTO210
220 P(0)=P(0)+P(1)*20+40:SOUND6,13:GOSUB430:N=0:GOSUB360
230 GOTO160
240 SOUND6,31:GOSUB430:P(3)=P(3)-1:N=3:GOSUB360:IFP(3)=0THEN260
250 GOTO160
260 IFP(4)=0THEN290
270 P(4)=P(4)-1:N=4:GOSUB360:GOSUB380:LOCATE10,7:PRINT"DEAD"
280 GOSUB450:GOSUB380:P(3)=P(1)*4+6:N=3:GOSUB360:GOTO90
290 GOSUB380:LOCATE7,7:PRINT"GAME  OVER":GOSUB450:GOSUB450
300 GOSUB380:GOSUB390:GOTO60
310 SCREEN1,1,2:POKE&HFAEB,0:POKE&HFAEC,194:CONSOLE0,16,0,0:CLS
320 PRINT"^AB1/";:P1$="^ｭｼ":P2$="^ﾒﾞ":P3$="^Iﾞ":P4$="^-ﾞ"
330 P5$="^中テ:ま゜キト｢テッ2ま゜":PRINTP2$P5$P1$P5$P3$P5$P1$P5$P2$P5$;
340 PRINTP1$P5$P3$P5$P1$P5$P2$P5$P1$P5$P3$P5$P1$P5$P2$P5$P1$;
350 PRINTP5$P4$P5$P1$P5$"テ金ツ<zCテ|百┴月火┘{イ ろ/":SCREEN4,2,2:RETURN
360 LINE(200,N*36+24)-STEP(47,11),0,BF
370 LOCATE26,N*3+2:PRINTRIGHT$("     "+STR$(P(N)),5):RETURN
380 LINE(0,0)-(191,183),0,BF:RETURN
390 FORN=0TO144STEP48:LINE(N,16)-STEP(11,95),1,BF:NEXT
400 RESTORE:FORN=0TO8:READP1,P2,P3,P4:LINE(P1,P2)-STEP(P3,P4),1
410 NEXT:LOCATE5,12:PRINT"PUSH SPACE KEY":FORN=0TO1
420 N=-(STRIG(0)=1):NEXT:RETURN
430 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,29
440 SOUND13,0:RETURN
450 FORN=0TO529:NEXT:RETURN
460 DATA12,16,31,47,43,64,-31,47,60,16,31,31,90,48,-31,31,60,80
470 DATA31,31,108,16,31,95,108,80,21,0,156,64,31,-48,156,64,31
480 DATA47
529 REM
1997 REM-------------------------
2319 REM  [DRAK] Main Program
6912 REM      By Seiji Oota
7936 REM-------------------------
```

★僕は,社会の時間,先生が津軽海峡の話をしているときに,「津軽海峡冬景色」を歌ってしまった,大バカ野郎です(実話)。(北海道上川郡・金森電太13才)……【影:津軽海峡～冬げーしき～。編:うっ!超音波が!】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2，ページ2)用

UFO軍団をやっつけろ!!

ディフェンド

坂口　雅一



内　容

ノストラダムスの大予言(だいよげん)は，みごとに当たっていた。1999年，宇宙からUFOの大軍がせめてきたのだ。あなたは，最新(旧？)式の飛行機P－61に乗ってUFOを撃退(げきたい)しなければならない。

使用方法

カーソル・キーの左右で自機を左右に動かし，スペース・キーでレーザー発射です。レーザーの長さは，POWメータの長さで決まり，長いと遠くまで飛びます。一端レーザーを撃つと，メータは短くなり，少しずつ充てんされます。

UFOを“のこり”と書いてあるところの数だけ撃ち落とせばラウンド・クリアです。

また，自機がUFOに当たったりUFOが一番下までくればゲーム・オーバーです。

改　造

むずかしい！と思う人は，620行を「POKE&HD169, INT(RO/6)＋1:POKE&HD179, INI(RO/6)＋1:GOTO70」に変えてみてください。

つけたし

ゲームのコツは，1回レーザーを撃つごとに，2，3匹の敵を倒すように心がけることです。

なお，マシン語のチェックサムは，RUN10000⏎とすると働きます。

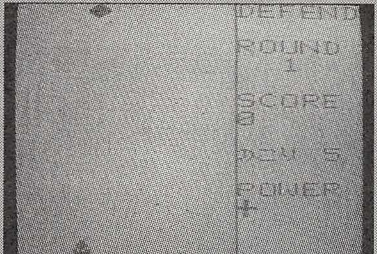
CHECKER FLAG

編：よくあるタイプのシューティング・ゲームですね。

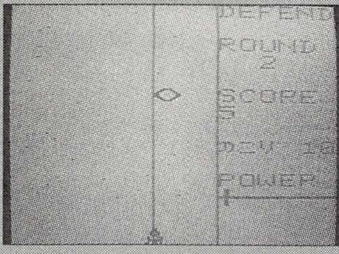
Dr.D：ゲーム自体は非常にシンプルじゃ。まー，シューティング・ゲームの基本はしっかりおさえているから，まずまず遊べるゾ!!

編：UFOの移動にマシン語を使っているもうですが。

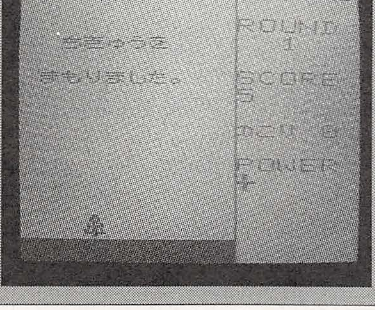
Dr.D：そうじゃな。UFOの動きに関しては，非常になめらかでよろしい!!



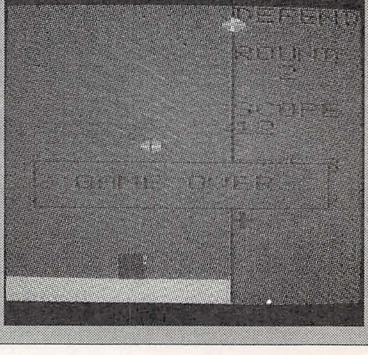
▲《写真1》ゲーム・スタート!!上から降りてくるUFOを撃ち落とせ!!



◀《写真2》レーザーがみごとに命中したゾ!!パワーゲージに注意!!



▶《写真3》何機か敵をやっつければラウンド・クリア。つぎのラウンドへ



▼《写真4》UFOが下まで来てしまうとゲーム・オーバーだ

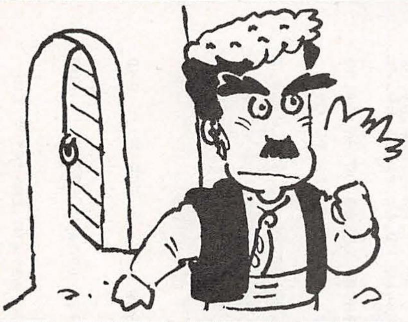
★ベーマガは，休けい時間に読んでいるのがばれても，取りあげられない唯一の雑誌です(実話)。(広島市・FLAME-WING15才)……【編：いっそのことベーマガを文部省推せん図書にすれば，思い切り読めるのに。】

ディフェンドのプログラム・リスト

```
0 REM ●●●きかいご゛ DATA にゅうりょく●●●
5 OUT &H93,2
10 CLEAR 50,&HD6FF
20 FOR N=&HD000 TO &HD1D4
30 READA$:POKEN,VAL("&H"+A$):NEXTN
40 FOR N=&HD400 TO &HD443
50 READA$:POKEN,VAL("&H"+A$):NEXTN
52 OUT &H93,3
55 REM ●●● しょきせってい ●●●
60 SC=0:RO=1:KR=1:LI=5
70 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,1,1:CLS:COLOR ,,2:NO=KR*5:PO=0:TA=1
80 LINE(0,177)-(160,200),2,BF
90 LINE(160,0)-(160,190),3
100 LOCATE 10,0:COLOR 3:PRINT "DEFEND"
110 LOCATE10,2:PRINT "ROUND"SPC(12)""RO
120 LOCATE10,5:PRINT"SCORE"SPC(10)""SC
125 LOCATE10,8:PRINT "のこり"NO
126 LOCATE10,10:PRINT "POWER"SPC(11)"+"
130 Q=0:FORT=0TOINT(RO/7):LOCATE10+Q,5:COLOR3:Q=Q+1:PRINTG$(0):NEXT
140 IX=&HD480:POKEIX+13,160:POKEIX+14,20:POKEIX+0,160
150 POKEIX+1,20:POKEIX+&H05,&H00:POKEIX+&H06,&HD4:EXEC&HD000
160 IY=&HD500:T=0:CR=KR:POKEIX+5,&H30:POKEIX+6,&HD4
170 R1=INT(RND(1)*50)+15
180 POKEIY+T+1,R1:POKEIY+T,1:R2=INT(RND(1)*2)+1:POKEIY+T+3,R2
190 R3=INT(RND(1)*8)+1:POKEIY+T+2,R3:POKEIX,1:POKEIX+1,R1
200 EXEC &HD000
210 T=T+4:CR=CR-1:IFCR=0THENGOTO230
220 GOTO 170
230 FORT=0TO30:R1=INT(RND(1)*140):R2=INT(RND(1)*150)
240 PSET(R1,R2),3:NEXT
250 POKE&HD518,KR:POKE&HD49F,0
255 REM ●●BASIC MEIN PROGRAM●●
260 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO 310
280 EXEC&HD1C6
290 IF PEEK(&HD48A)=1 OR PEEK(&HD49F)=1 THEN GOTO 500
291 IFPO>4THENGOTO 260
292 PO=PO+TA:LOCATE10+INT(PO),11:PRINT "—"
300 GOTO 260
310 REM ●●●● LASER ●●●●
315 SOUND7,55:SOUND6,25:SOUND8,16
317 SOUND11,0:SOUND12,7:SOUND13,0:SOUND6,15
320 A=PEEK(IX+14)
330 LINE(A*2+6,159)-(A*2+6,INT(161-PO*32)),3
340 LINE(A*2+6,159)-(A*2+6,INT(161-PO*32)),0
341 COLOR 1:LOCATE11,11:PRINT "——————":COLOR 3
342 H=PO:PO=0:TA=TA-0.05:IFTA<0.1THENTA=0.1
350 CJ=KR:F=0:IY=&HD500:IX=&HD480
360 B=PEEK(IY+F+1):T=PEEK(IY+F)
370 IF A*2-12<B*2 AND A*2+8>B*2 AND T>152-H*40 THEN GOTO 400
380 CJ=CJ-1:IFCJ<>0THENF=F+4:GOTO 360
390 GOTO 280
395 REM ●●●● LASER あたった ●●●
400 C=PEEK(IY+F)
410 LINE(B*2,C)-(B*2+16,C+16),3,BF
415 R=INT(RND(1)*8)+1:POKEIY+F+2,R
420 R=INT(RND(1)*60)+20:POKEIY+F,1:POKEIY+F+1,R
430 POKEIX+0,1:POKEIX+1,R:POKEIX+5,&H30:POKEIX+6,&HD4
440 LINE(B*2,C)-(B*2+16,C+16),0,BF
450 EXEC&HD000
460 SOUND6,5:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND13,0
470 LOCATE9,6:COLOR 1:PRINT SC
480 LOCATE9,6:COLOR 3:SC=SC+1:PRINT SC
492 LOCATE13,8:COLOR 1:PRINT NO
495 LOCATE13,8:COLOR 3:NO=NO-1:PRINT NO
496 IF NO=0 THEN GOTO 540
499 GOTO 380
500 REM ●●● GAME OVER しょり ●●●
502 A1=PEEK(IX+14):A2=PEEK(IX+13):LINE(A1*2,A2)-(A1*2+16,A2+16),3,BF
505 COLOR ,,1
508 PLAY "V15O3L16GR32GGR32GR64GGA+A+AAA+AAG-GGG"
510 LINE(20,100)-(230,130),1,BF:LINE(20,100)-(230,130),3,B
520 LOCATE3,9:PRINT "GAME OVER"
530 FORT=0TO1000:NEXT
531 LINE(20,100)-(230,130),1,BF:LINE(20,100)-(230,130),3,B
532 LOCATE3,9:PRINT "REPLAY Y/N
533 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOTO 60
534 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN END
535 GOTO 533
536 REM ●●● めん CLEAR !!! ●●●
540 LINE(0,0)-(158,158),1,BF
545 LINE(0,0)-(158,158),1,BF:LOCATE2,3:PRINT "ちきゅうを "SPC(25)"まもりました。"
550 FORT=0TO1000:NEXT:RO=RO+1
560 IF RO<7 THEN KR=RO:GOTO600
570 J=RO
580 J=J-6:IF J<7 THEN KR=J:GOTO 600
590 GOTO 580
600 A=RO:IFRO>9 THEN A=9
620 POKE &HD169,A:POKE&HD179,A:GOTO 70
630 REM ●●● きかいご゛ DATA ●●●
635 REM ●●● キャラクター PUT ルーチン ●●●
640 DATA DD,21,80,D4,26,00,DD,6E,00,29,29,29,29,29,16,00
650 DATA DD,5E,01,7B,CB,3B,CB,3B,E6,03,3C,DD,77,04,19,11
660 DATA 00,E2,19,DD,75,02,DD,74,03,00,00,00,00,00,00,00
670 DATA DD,21,80,D4,DD,6E,05,DD,66,06,E5,FD,E1,FD,7E,00
680 DATA DD,77,07,FD,23,FD,7E,00,DD,77,08,DD,77,09,DD,4E
690 DATA 04,DD,36,0A,00,DD,6E,02,DD,66,03,DD,75,0B,DD,74
700 DATA 0C,1E,00,FD,23,FD,56,00,41,05,CA,79,D0,CB,3A,CB
710 DATA 1B,CB,3A,CB,1B,05,C2,6D,D0,7E,A2,CA,82,D0,DD,36
720 DATA 0A,01,7E,AA,77,23,7E,A3,CA,8F,D0,DD,36,0A,01,7E
730 DATA AB,77,DD,35,09,C2,61,D0,DD,35,07,C8,DD,7E,08,DD
740 DATA 77,09,DD,6E,0B,DD,66,0C,11,20,00,19,C3,5B,D0,00
750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DD,21,80,D4,DD,7E,00,DD
760 DATA 77,00,DD,7E,0E,DD,77,01,21,00,D4,DD,75,05,DD,74
770 DATA 06,CD,00,D0,CD,61,10,57,E6,20,C2,E7,D0,7A,E6,10
780 DATA C2,FA,D0,CD,00,D0,C9,DD,7E,0E,FE,0A,DA,F1,D0,D6
790 DATA 04,DD,77,01,DD,77,0E,C3,E3,D0,DD,7E,0E,FE,42,D2
800 DATA 04,D1,C6,04,DD,77,01,DD,77,0E,C3,E3,D0,00,00,00
810 REM ●●● U.F.O いどう ルーチン ●●●
820 DATA DD,21,80,D4,FD,21,00,D5,3A,19,D5,47,3A,18,D5,B8
830 DATA C8,3A,19,D5,3C,32,19,D5,FD,7E,00,DD,77,00,FD,7E
840 DATA 01,DD,77,01,21,30,D4,DD,75,05,DD,74,06,FD,E5,CD
850 DATA 00,D0,FD,E1,FD,7E,00,FE,A0,D2,B6,D1,FD,7E,00,FD
860 DATA 86,02,FD,77,00,FD,7E,03,FE,01,DA,8A,D1,CA,70,D1
870 DATA FD,7E,01,FE,0A,DA,7D,D1,D6,02,FD,77,01,C3,8A,D1
880 DATA FD,7E,01,FE,42,D2,85,D1,C6,02,FD,77,01,00,00,00
890 DATA 3E,01,FD,77,03,C3,8A,D1,3E,02,FD,77,03
900 DATA FD,7E,01,DD,77,01,FD,7E,00,DD,77,00,21,30,D4,DD
910 DATA 75,05,DD,74,06,FD,E5,CD,00,D0,FD,E1,FD,23,FD,23
920 DATA FD,23,FD,23,C3,18,D1,00,00
930 REM
940 DATA DD,36,1F,01,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
980 REM ●●● キカイゴ MEIN ルーチン ●●●
990 DATA CD,CD,1B,CD,10,D1,3E,00,32,19,D5,CD,B8,D0,C9
1000 REM ●●● CHARACTER DATA ●●●
1005 REM ●●●●● MY SHIP ●●●●●
1010 DATA 0F,02,03,C0,03,C0,0F,F0,0E,B0,0F,F0,03,C0,13,14
1020 DATA 13,A4,1F,F4,33,CC,F3,CC,F3,CC,FF,FF,02,40,02,40
1030 DATA 02,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1035 REM ●●●●●● U.F.O ●●●●●●
1040 DATA 09,02,03,C0,0F,F0,3F,FC,FF,FF,55,55,FF,FF,3F,FC
1050 DATA 0F,F0,03,C0
10000 REM ●●● チェック サム ●●●
10010 B=0:FORT=1TO320
10020 READA$:C=VAL("&H"+A$)
10030 B=B+C:NEXT
10040 IF B<>36469 THEN PRINT"640-830 のぎょうに ERROR!!":END
10050 B=0:FORT=1TO134
10060 READA$:C=VAL("&H"+A$)
10070 B=B+C:NEXT
10080 IF B<>16396 THEN PRINT"840-920 のぎょうに ERROR!!":END
10090 B=0:FORT=1TO83
10100 READA$:C=VAL("&H"+A$)
10110 B=B+C:NEXT
10120 IF B<>8402 THEN PRINT"930-きいご゛のぎょうに ERROR!!":END
10130 PRINT "せいこう!!!":END
```

★僕は，ＭＳＸとＭＳＸ２を持っている。だから，たしてＭＳＸ２＋にならないだろうか？誰かできる人を教えて!!（福島県会津若松市・**根本由紀夫15才**）……【影：私はできるぞ!!すぐにサインペンを持ってきなさい！】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ2)用



豊富な地形をもったRPG

VITAL LAMP

バイタル ランプ

本田　和久

STORY

かつて，邪神ベリアルと自らの命を賭け，戦った戦士がいた。彼はベリアルを“生命のランプ”に封じ込め，この世を去ったと伝えられている。生命のランプは王の城に保管され，平和な日々は今日まで続いていた。

だが，生命のランプは悪魔崇拝教の教祖ヘガーテによって奪われた。邪神ベリアルは復活し，再び世界は闇に包まれた。その闇を光に変えられるのは，かつて，ベリアルを倒した戦士の子孫であるあなたしかいないのです。

HOW TO PLAY

プログラムを入力し，RUNするとマシン語とマップのデータを書き込むので，少し待ってください。しばらくするとタイトル画面がでます。名前を入れたらゲーム・スタートです。

マップ上の橙色と灰色の部分には入れません。黒色の部分はワープゾーンで，他の場所にワープします。青紫色の部分は城，町の他に，何かがある場所です。

《第1表》キー操作

○移動中

カーソル・キー：移動

スペース・キー：呪文(HPの回復)

○戦闘中

1 攻撃：剣などで敵を攻撃する

2 呪文：HPの回復，または敵を攻撃

3 逃げる：その場から逃げる

○城，町，村の中

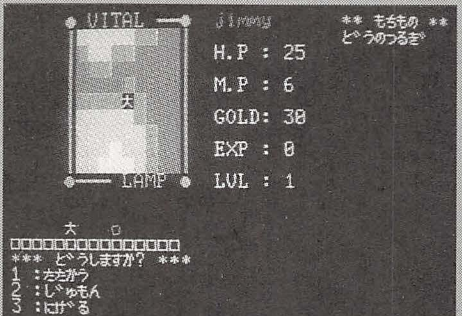
1 宿屋：HPとMPの完全回復

2 道具屋：武器，鎧，盾などを売っている

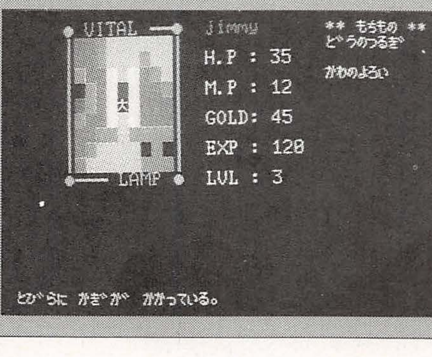
3 酒場：いろいろな情報が聞ける



▲《写真1》ゲーム・スタート!!まずは城へとむかおう



◀《写真2》スライムが現れた!攻撃のアニメがきれい



▶《写真3》トビラを見つけたが，カギがかかっている

▼《写真4》これは，地下モードだ。あえなく死んでしまった



★MSX2+やメガドライブなどがでている今，PC−60の存在はうすれている。しかし，P6は不滅だ!!(北海道江別市・P6保存会会長14才)……【Dr.D：そのとおりじゃ!!P6ユーザー諸君!!どしどし投稿してくれ!】

CHECKER FLAG

編：ノーマル・キャラのRPGもなかなかおつなもんですネ。

Dr.D：このような謎解き型のRPGは，ストーリーと，ゲーム・バランスさえしっかりしていれば，ノーマル・キャラでも，かなりおもしろいものができるゾ!!

編：リストのほうは少し長いみたいですが？

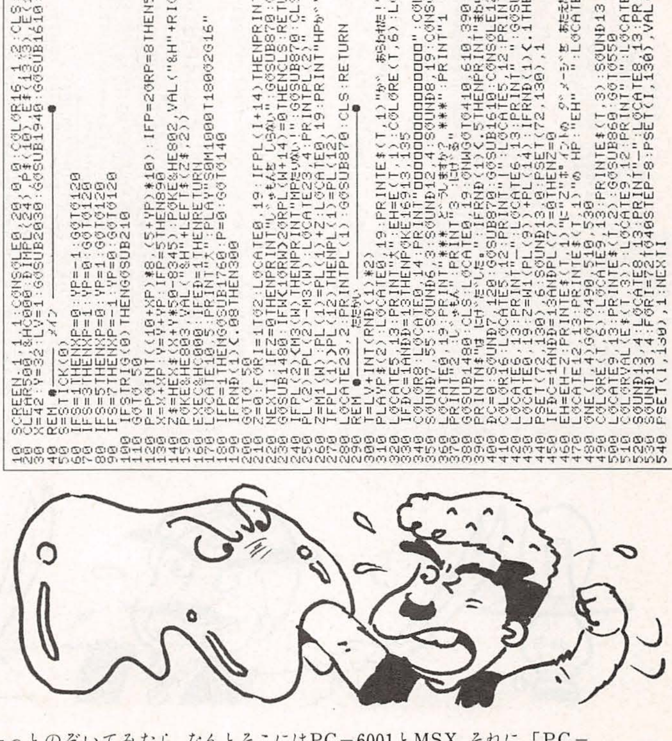
Dr.D：ある程度のマップの広さがあり，他にもいろんな要素が加わっておるので，しかたがないのかもしれんのお。しかし，文字データは，ちゃんと暗号化しているのでなかなかよろしい!!

《第2表》変数表

変数	内容
PL$( )	プレイヤーのパラメータ
P$( )	音楽
E$( )	敵の名前
E( )	敵のパラメータ
T	敵番号
EH	敵のHP
X, Y	自分の座標
LV	プレイヤーがいる場所の敵レベル
XP, YP	X，Yの増分
I$	INKEY$の内容
W	押したキーの内容
P	移動先になにがあるか
S	STICKの内容
DC	固定型の敵かどうかのフラグ
ED	ゲームが終わったかどうかのフラグ
SA	酒場に行ったかどうかのフラグ
N$	プレイヤーの名前
M$( )	魔法の名前
M1( )	魔法の効力
M2( )	魔法の値段
M3( )	魔法のMP消費量
W$( )	武器の名前
W1( )	武器の効力
W2( )	武器の値段
S$( )	盾の名前
S1( )	盾の効力
S2( )	盾の値段
A$( )	鎧の名前
A1( )	鎧の効力
A2( )	鎧の値段
I$( )	アイテムの名前
I,J,K,L	ループ用
Z, ZZ, Z$ / A, B, C, D, E, F, A$	雑用

VITAL LAMPのプログラム・リスト

```
10 SCREEN,1,1,1:CØNSØLE0,20,0,0:CØLØR16,1,2:CLS:CØNSØLE12:GØSUB1840
20 CLEAR500,&HC000:ĐIMPL(24),P$(10),E$(13,3),E(13,6)
30 X=42:Y=32:LV=1:GØSUB2030:GØSUB1940:GØSUB1610:GØSUB1720:GØTØ140
40 REM ●──── メイン ────────────●
50 S=STICK(0)
60 IFS=1THENXP=0:YP=-1:GØTØ120
70 IFS=3THENXP=1:YP=0:GØTØ120
80 IFS=5THENXP=0:YP=1:GØTØ120
90 IFS=7THENXP=-1:YP=0:GØTØ120
100 IFSTRIG(0)THENGØSUB210
110 GØTØ 50
120 P=PØINT((10+XP)*8,(5+YP)*10):IFP=2ØRP=8THEN50
130 X=X+XP:Y=Y+YP:IFP=5THEN890
140 Z$=HEX$(X+Y*50-8345):PØKE&HE802,VAL("&H"+RIGHT$(Z$,2))
150 PØKE&HE803,VAL("&H"+LEFT$(Z$,2))
160 EXEC&HC000:IFEĐ=1THENRETURN
170 LØCATE10,5:PRINT"大":PLAY"S0M1000T18002G16"
180 IFP=1THENGØSUB1760:P=0:GØTØ140
190 IFRNĐ(1)<.08THEN300
200 GØTØ 50
210 Z=0:FØRI=1TØ2:LØCATE0,19:IFPL(I+14)THENPRINTI" :"M$(I):Z=Z+1
220 NEXTI:IFZ=0THENPRINT"じゅもんを しらない":GØSUB870:CLS:RETURN
230 GØSUB1480:IFW<1ØRW>2ØRPL(W+14)=0THENCLS:RETURN
240 IFPL(2)<M3(W)THENPRINT"MPたりない!":GØSUB870:CLS:RETURN
250 PL(2)=PL(2)-M3(W):LØCATE23,4:PRINTPL(2)" "
260 Z=M1(W):PL(1)=PL(1)+Z:LØCATE0,19:PRINT"HPが"Z"ポイント かいふくした!"
270 IFPL(1)>PL(12)THENPL(1)=PL(12)
280 LØCATE23,2:PRINTPL(1):GØSUB870:CLS:RETURN
290 REM ●──── たたかい ────────────●
300 T=LV+INT(RNĐ(1)*2)
310 PLAYP$(2):LØCATE0,19:PRINTE$(T,1)"が あらわれた!"
320 LØCATE5,13:PRINT"大":EH=E(T,1):CØLØRE(T,6):LØCATE9,13:PRINTE$(T,2)
330 IFĐC=1ANĐĐ=13THENPØKE16913,135
340 CØLØR8:LØCATE0,14:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□":CØLØR16:GØSUB870
350 SØUNĐ7,55:SØUNĐ6,3:SØUNĐ12,4:SØUNĐ8,19:CØNSØLE15,20
360 LØCATE0,19:PRINT"*** どうしますか? ***":PRINT"1 :たたかう"
370 PRINT"2 :じゅもん":PRINT"3 :にげる"
380 GØSUB1480:CLS:LØCATE0,19:ØNWGØTØ410,610,390:GØTØ 360
390 PRINTN$"は にげだした。":IFRNĐ(1)<.5THENPRINT"まわりこまれた!":GØSUB870:GØTØ470
400 ĐC=0:SØUNĐ7,120:GØSUB870:GØSUB1610:CØNSØLE12,20:CLS:GØTØ140
410 CØLØR16:LØCATE5,12:PRINT"|":LØCATE5,12:PRINT" ":SØUNĐ13,4
420 LØCATE6,13:PRINT"-":LØCATE6,13:PRINT" ":GØSUB860:CØLØR16
430 LØCATE0,19:Z=W1(PL(9))+PL(14):IFRNĐ(1)<.1THEN470
440 PSET(72,130),6:SØUNĐ13,0:PSET(72,130),1
450 IFĐC=1ANĐĐ=13ANĐPL(7)=0THENZ=0
460 EH=EH-Z:PRINTE$(T,1)"に"Z"ポイントの ダメージを あたえた!!":IFEH<0THENEH=0
470 LØCATE12,13:PRINTE$(T,1)"の HP:"EH" ":LØCATE0,19:IFEH=0THEN730
480 ØNE(T,4)GØTØ490,510,530
490 CØLØRE(T,6):LØCATE9,13:PRINTE$(T,3):SØUNĐ13,4
500 LØCATE9,13:PRINTE$(T,2):GØSUB860:GØTØ550
510 CØLØRVAL(E$(T,3)):LØCATE9,12:PRINT"|":LØCATE9,12:PRINT" "
520 SØUNĐ13,4:LØCATE8,13:PRINT"-":LØCATE8,13:PRINT" ":GØSUB860:GØTØ550
530 SØUNĐ13,4:FØRI=72TØ40STEP-8:PSET(I,130),VAL(E$(T,3))
540 PSET(I,130),1:NEXTI
550 CØLØR16:LØCATE0,19:IFRNĐ(1)<.1THEN360
560 PSET(40,130),6:SØUNĐ13,0:PSET(40,130),1
570 Z=INT(E(T,5)-(S1(PL(10))+A1(PL(11)))/100*E(T,5))
580 PL(1)=PL(1)-Z:PRINTZ"ポイントの ダメージを うけた!!":IFPL(1)<0THENPL(1)=0
590 LØCATE23,2:PRINTPL(1)" ":IFPL(1)=0THEN830
600 GØTØ 360
610 Z=0:FØRI=1TØ5:PRINT:IFPL(I+14)THENLØCATE0,19:PRINTI" :"M$(I);
620 Z=Z+PL(I+14):NEXTI:IFZ=0THENPRINT"じゅもんを しらない!":GØSUB870:GØTØ360
630 GØSUB1480:IFW<1ØRW>5ØRPL(W+14)=0THEN360
640 IFPL(2)<M3(W)THENPRINT:PRINT"MPたりない!":GØSUB870:GØTØ360
650 PL(2)=PL(2)-M3(W):LØCATE23,4:PRINTPL(2)" ":LØCATE0,19
660 ØNWGØTØ670,670,700,700,700:GØTØ360
670 Z=M1(W):PL(1)=PL(1)+Z:PRINT"HPが"Z"ポイント かいふくした!"
680 IFPL(1)>PL(12)THENPL(1)=PL(12)
690 LØCATE23,2:PRINTPL(1):GØTØ470
700 PRINTM$(W)"を となえた !!":CØLØR,,1:GØSUB860:CØLØR,,2
710 IFĐC=1ANĐĐ=13THENCØLØR,,1
720 Z=M1(W):GØTØ440
730 PRINTE$(T,1)"を たおした!":IFĐC=1ANĐĐ=13THEN1540
740 PRINTE(T,2)" GØLĐ と"E(T,3)" EXPを かくとくした!"
750 IFĐC=1THENĐC=0:PL(Đ+11)=1:IFĐ=11THENPØKE-7710,0
760 SØUNĐ7,120:PLAYP$(5):PL(3)=PL(3)+E(T,2):PL(4)=PL(4)+E(T,3)
770 Z=0:ZZ=5:FØRI=1TØPL(5):ZZ=ZZ+32:Z=Z+ZZ:NEXTI:IFPL(4)=>ZTHEN790
780 GØSUB870:GØSUB1610:CØNSØLE12,20:CLS:GØTØ50
790 PLAY P$(5):PLAYP$(5):PRINTN$" は レベルが あがった!!":PL(5)=PL(5)+1
800 PL(12)=PL(12)+INT(RNĐ(1)*2)+7:PL(13)=PL(13)+INT(RNĐ(1)*2)+2
810 PL(14)=PL(14)+INT(RNĐ(1)*3)+2:GØTØ770
820 FØRI=1TØ250:NEXTI:RETURN
830 CØNSØLE12,20:CLS:LØCATE0,19:PRINTN$"は、しんでしまった!":GØSUB1480:CØLØR,,2
840 PL(1)=PL(12):PL(2)=PL(13):PL(3)=INT(PL(3)/2):ĐC=0:RESTØRE2470
850 FØRI=1TØLV:READX,Y,Z:NEXTI:LV=Z:GØSUB1610:SØUNĐ7,120:CLS:GØTØ140
860 FØRI=1TØ10:NEXTI:RETURN
870 FØRI=1TØ200:NEXTI:RETURN
880 REM ●──── しろ、まち、そのた ────────●
890 IFX=42ANĐY=31THENRESTØRE2540:GØTØ1130
900 IFX=30ANĐY=31THENRESTØRE2560:GØTØ1130
910 IFX=42ANĐY=21THENRESTØRE2570:GØTØ1130
920 IFX=15ANĐY=30THENRESTØRE2580:GØTØ1130
930 RESTØRE2600:FØRI=1TØ14
940 REAĐA,B,C,Đ,Z$,Z:IFX=AANĐY=BTHENØNCGØTØ1060,1050,1110,1030,970
950 NEXTI:IFX=30ANĐY=22THEN990
960 GØTØ140
970 IFPL(Đ+11)THEN140
980 T=Đ:ĐC=1:X=X-XP:Y=Y-YP:GØTØ310
990 IFPL(6)THEN1010
1000 Y=Y-YP:LØCATE0,19:PRINT"とびらに かぎが かかっている。":GØSUB870:CLS:GØTØ140
1010 LØCATE0,19:PRINTI$(1)"で とびらを あけた。":LV=4:IFYP=1THENLV=2
1020 Y=Y+YP:GØSUB870:CLS:GØTØ140
1030 IFPL(5)<ĐTHENLØCATE0,19:PRINT"「……」":GØSUB870:GØTØ1170
1040 GØSUB1510:GØSUB1480:PL(11)=3:GØSUB1610:GØTØ1170
1050 GØSUB1510:GØSUB1480:GØTØ1170
1060 GØSUB1510:PRINT"「"M2(Đ)"G で"M$(Đ)" を かわないか?」"
1070 PRINT"0 :かわない":PRINT"1 :かう":GØSUB1480
1080 IFW<>1ØRPL(3)<M2(Đ)THEN1170
1090 PRINT"「どうも ありがとう。」":PL(14+Đ)=1:PL(3)=PL(3)-M2(Đ):GØSUB1610
1100 GØSUB870:GØTØ1170
1110 PLAYP$(5):GØSUB1510:GØSUB1480:PL(Đ)=1:IFĐ=9THENPL(Đ)=5
```



★先週，理科室の奥の部屋の中を，そーっとのぞいてみたら，なんとそこにはPC－6001とMSX，それに「PC－6001／6601プログラム大全集」が置いてあった。(広島県呉市・広島大好き13才)…【影：ムムム！】

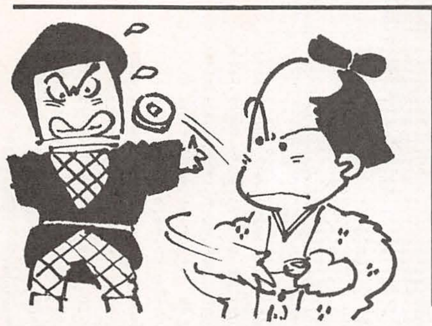


```
1120 GØSUB1610:GØTØ1170
1130 PLAYP$(3):READA$,A,B,C,D,E,F:SA=0
1140 LØCATE0,19:PRINT"**** "A$" ****"
1150 PRINT"0 :EXIT":PRINT"1 :やど"やに いく":PRINT"2 :ど"うぐ"やに いく"
1160 PRINT"3 :さかば"に いく":GØSUB1480:ØNWGØTØ1180,1260,1380
1170 X=X-XP:Y=Y-YP:CLS:GØTØ140
1180 PRINT"「ぼ"うけんしゃのやど"やへ ようこそ。":PRINT"ひとば"ん"E" GØLDで"すが" おとまりになりますか?」
1190 PRINT"0 :やめる":PRINT"1 :とまる":GØSUB1480:IFW=1THEN1210
1200 GØTØ1470
1210 IFPL(3)<ETHEN1460
1220 PL(3)=PL(3)-E:PL(1)=PL(12):PL(2)=PL(13):PLAYP$(1):FØRI=1TØ900:NEXT
1230 PRINT"「おはようご"ざ"います。」":Z=0:ZZ=5:FØRI=1TØPL(5):ZZ=ZZ+32:Z=Z+ZZ:NEXTI
1240 PRINT"「"N$"さんは つぎ"の レベ"ルまで" あと"Z-PL(4)"ポ"イントの EXPが" ひつようで"す。」"
1250 GØSUB1610:GØSUB1480:GØTØ1470
1260 PRINT"「いらっしゃいませ。 ここは ど"うぐ"やで"す。」":PRINT"「ど"れを おもとめで"しょうか?」"
1270 PRINT"0 :EXIT":PRINT"1 :"W$(A),W2(A)"G":PRINT"2 :"S$(B),S2(B)"G"
1280 PRINT"3 :"A$(C),A2(C)"G":IFD<>0THENPRINT"4 :"M$(D),M2(D)"G"
1290 GØSUB1480:ØNWGØTØ1310,1320,1330:IFD<>0ANDW=4THENZ=M2(D):GØTØ1340
1300 GØTØ1470
1310 Z=W2(A):ZZ=A:GØTØ1340
1320 Z=S2(B):ZZ=B:GØTØ1340
1330 Z=A2(C):ZZ=C
1340 IFPL(3)<ZTHEN1460
1350 PL(3)=PL(3)-Z:IFW=4THENPL(14+D)=1:GØTØ1370
1360 PL(W+8)=ZZ
1370 PRINT"「ありが"とうご"ざ"いました。」":GØSUB1610:GØTØ1470
1380 IFSA=1THENPRINT"「ここは さかば"で"すが" きょうは もうへいてんで"す。」":GØTØ1140
1390 PRINT"「ここは さかば"で"す。りょうきんは"F"G で"す。」":PRINT"「はいりますか?」"
1400 PRINT"0 :やめる":PRINT"1 :はいる":GØSUB1480
1410 IFW=1ANDPL(3)>=FTHEN1430
1420 GØTØ1470
1430 PL(3)=PL(3)-F:PRINT"あなたは さかば"にいたひとたちと はなしを はじ"めた。"
1440 READZ$,Z:IFZ$="*"THENSA=1:GØTØ1370
1450 GØSUB1510:GØSUB1480:GØTØ1440
1460 PRINT"「すみませんが" お金が" たりないようで"す。」"
1470 LØCATE0,19:PRINT"「また おたちよりくだ"さい。」":GØTØ1140
1480 EXEC&H1058
1490 I$=INKEY$:IFI$=""THEN1490
1500 W=VAL(I$):RETURN
1510 LØCATE0,19:FØRI=1TØLEN(Z$):PRINTCHR$(ASC(MID$(Z$,I,1))+Z);
1520 PLAYP$(4):NEXTI:PRINT:RETURN
1530 REM ●──── ENDING ─────────────●
1540 RESTØRE2690:SØUND7,120:PLAYP$(5):CØNSØLE12,20:FØRJ=1TØ9:READZ$,Z
1550 GØSUB1510:GØSUB1480:NEXTJ:CLS:GØSUB1720:X=42:Y=32:ED=1:CØLØR,,2
1560 READZ$,Z:GØSUB1510:PL(1)=PL(12):PL(2)=PL(13):GØSUB1610
1570 RESTØRE2760:FØRI=1TØ6:READXP,YP:K=XP+YP:FØRJ=0TØKSTEPSGN(K)
1580 X=X+SGN(XP):Y=Y+SGN(YP):GØSUB140:LØCATE7,3:PRINT" E N D "
1590 FØRL=1TØ30:NEXTL,J,I:GØTØ1570
1600 REM ●──── HP,MPなど"の ひょうじ" ──────●
1610 CØLØR15:LØCATE18,0:PRINTN$:CØLØR16
1620 FØRI=1TØ11:LØCATE18,I:PRINTSPC(22):NEXTI
1630 LØCATE18,2:PRINT"H.P :"PL(1)" ":LØCATE18,4:PRINT"M.P :"PL(2)" "
1640 LØCATE18,6:PRINT"GØLD:"PL(3)" ":LØCATE18,8:PRINT"EXP :"PL(4)" "
1650 LØCATE18,10:PRINT"LVL :"PL(5)
1660 LØCATE29,0:PRINT"** もちもの **":LØCATE29,1:PRINTW$(PL(9))
1670 LØCATE29,2:PRINTS$(PL(10)):LØCATE29,3:PRINTA$(PL(11))
1680 FØRI=15TØ19:IFPL(I)=1THENLØCATE29,I-11:PRINTM$(I-14)
1690 NEXTI:FØRI=6TØ7:IFPL(I)=1THENLØCATE29,I+3:PRINTI$(I-5)
1700 NEXTI:RETURN
1710 REM ●──── ワクを かく ──────────────●
1720 CØLØR14:LØCATE5,0:PRINT"● VITAL ─●"
1730 LØCATE5,10:PRINT"●── LAMP ●"
1740 FØRI=1TØ9:LØCATE5,I:PRINT"|          |":NEXTI:CØLØR16:RETURN
1750 REM ●──── ワープ" ──────────────●
1760 RESTØRE2440
1770 READA,B,C,D,E,F:IFX=AANDY=BTHENX=D:Y=E:LV=F:GØTØ1800
1780 IFX=DANDY=ETHENX=A:Y=B:LV=C:GØTØ1800
1790 GØTØ 1770
1800 J=10:FØRI=50TØ82STEP8:PLAYP$(6):LINE(I,J)-(168-I,100-J),1,B
1810 J=J+10:NEXTI:CØLØR,,2:IFX=41ANDY=4THENCØLØR,,1
1820 RETURN
1830 REM ●──── マシンゴ"、マップ" かきこみ ─────●
1840 CLS:LØCATE0,19:PRINT"*** しば"らく おまちくだ"さい ***"
1850 FØRI=1TØ800:NEXTI:ØUT&H93,2:RESTØRE2080
1860 ZZ=0:FØRI=-16384TØ-16305:READA$:Z=VAL("&H"+A$):PØKEI,Z
1870 ZZ=ZZ+Z:NEXTI:IFZZ<>6263THEN1920
1880 FØRI=-7941TØ-6392STEP50:READA$
1890 FØRJ=1TØ50:PØKEI+J-1,VAL(MID$(A$,J,1))*16-16:NEXTJ,I
1900 FØRI=-8142TØ-7942:PØKEI,112:NEXTI
1910 FØRI=-6391TØ-6190:PØKEI,96:NEXTI:ØUT&H93,3:CLS:RETURN
1920 ØUT&H93,3:CLS:PRINT"マシンご"プ"ログ"ラムに バ"グ"が" あります!":END
1930 REM ●──── デ"ータの よみこみ ──────────●
1940 RESTØRE2480:FØRI=1TØ5:READW$(I),W1(I),W2(I):NEXTI
1950 FØRI=1TØ3:READS$(I),S1(I),S2(I):NEXTI
1960 FØRI=1TØ3:READA$(I),A1(I),A2(I):NEXTI
1970 FØRI=1TØ5:READM$(I),M1(I),M2(I),M3(I):NEXTI
1980 FØRI=1TØ2:READI$(I):NEXTI:FØRI=1TØ23:READPL(I):NEXTI
1990 RESTØRE2770:FØRI=1TØ7:READP$(I):NEXTI
```

```
2000 FØRI=1TØ13:FØRJ=1TØ3:READE$(I,J):NEXTJ:FØRJ=1TØ6:READE(I,J):NEXTJ
2010 NEXTI:RETURN
2020 REM ●──── オープ"ニング" ──────────●
2030 LØCATE1,15:PRINT"*** V I T A L  L A M P ***"
2040 LØCATE0,19:INPUT"おうさま「ゆうしゃよ、そなたのなを のべ"よ。」";N$:N$=LEFT$(N$,9)
2050 PRINT"おうさま「"N$"、まおう 'べ"リアル' を たおし、 このくにに へいわを とりもど"すのじ"ゃ!";
2060 PRINT" いいしらせを まっておるぞ"。」":GØSUB1480:CLS:RETURN
2070 REM ●──── デ"ータ ──────────────●
2080 DATA 3E,09,32,00,E8,32,01,E8,21,2E,40,22,04,E8,2A,02
2090 DATA E8,7E,23,22,02,E8,2A,04,E8,77,23,22,04,E8,3A,01
2100 DATA E8,3D,32,01,E8,C2,0E,C0,3E,09,32,01,E8,3A,00,E8
2110 DATA 3D,32,00,E8,C8,01,1F,00,2A,04,E8,09,22,04,E8,01
2120 DATA 29,00,2A,02,E8,09,22,02,E8,C3,0E,C0,00,00,00,00
2130 DATA 88886668888888866661888866661856656666181865688888
2140 DATA 88885666566688886868888886888888888888886686866688888
2150 DATA 88886668888688885866688886668586666666818686668888
2160 DATA 88888888866888888969888886868666866698686666888
2170 DATA 88885666686888886666688881666685668666186666668888
2180 DATA 88888888866888686888888888888888888888888666888
2190 DATA 88886668688688886866888888888888888888888888888888
2200 DATA 88886868686688886568588888888888888888838888888888
2210 DATA 88886866688688888868888888888888888888888888888888
2220 DATA 88885861666688881666588888777777777777738888888888
2230 DATA 88888888888888888888888888887777777777777777777777
2240 DATA 88888888888888888888888888887777777777777777777777
2250 DATA 88888888888888888888888888887777722222777777777777777
2260 DATA 88888888888888888888888888887777244444222777772227777
2270 DATA 77777777777777788888877777777244444444222224212777
2280 DATA 77777777777777777777777777777244444444444444242777
2290 DATA 77777787777777777777777777777244424444444448444277 7
2300 DATA 77772288827777777777777777222778487244444444858442777
2310 DATA 77723781872777772222777233127858772222244444227777
2320 DATA 77723773772772223333222333327848777777724422777777
2330 DATA 77723333327233333333333332778487777227722777777777
2340 DATA 77772333332723333333333222772242222244277772777777
2350 DATA 77772333332723333333332277772444412144442222427777 7
2360 DATA 77723333333233333333327772224444422224444444427777 7
2370 DATA 77723333333333333333327772444444442777724444444427777
2380 DATA 77723333333333338333327724444444442777244444844 27777
2390 DATA 77723333333333385833327724444444844272444448884 27777
2400 DATA 77723333333333333333327244424444858277244444858442777
2410 DATA 77723333333333333333277214272244442724442444444442777
2420 DATA 77772533222233332277772277777224427244272224442777 7
2430 DATA 77777222777772222777777777777777722777722777777222777 77
2440 DATA 34,26,1,32,26,2,22,32,2,7,13,3,45,18,4,20,4,5
2450 DATA 16,13,5,26,22,6,7,22,6,39,8,7,31,8,7,25,8,7
2460 DATA 29,4,7,39,4,7,39,6,7,41,4,7
2470 DATA 42,32,1,30,32,2,30,32,2,42,22,4,42,22,4,15,31,6,15,31,6
2480 DATA ど"うのつるぎ",3,50,せんしのオノ,10,150,あらしのつるぎ",20,380,しにが"みのかま,30,570
2490 DATA ド"ラゴ"ンソード",40,0,てつのたて,7,80,すいしょうのたて,15,280,エイジ"ス,25,650
2500 DATA かわのよろい,8,95,はが"ねのよろい,18,320,ゆうしゃのよろい,25,0,ヒール1のじ"ゅもん,30,100,3
2510 DATA ヒール2のじ"ゅもん,200,610,7,ファイヤーのじ"ゅもん,45,40,2,コールド"のじ"ゅもん,95,220
2520 DATA 4,サンダ"ーのじ"ゅもん,160,460,6,セイレーンのかぎ",せいめいのランプ"
2530 DATA 25,6,80,0,1,0,0,0,1,0,0,25,6,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2540 DATA おうさまのしろ,1,1,1,0,5,3
2550 DATA 」ソウロア"はきく"ひあミレセはめりはぬすぬいねあな"えけてぬいねなあうんろとうね「、,-1,*,0
2560 DATA マルスのむら,2,1,2,1,8,4,。てンいきちなのっおかン●ほめりっおあひンちおンっありせい"ン、、「,1,*,0
2570 DATA ガ"ラハット"のまち,3,2,2,1,12,6,。たおきねてンいきちなのそこあかゅいねはねあおン、、、「,1,*,0
2580 DATA セイントのまち,4,3,2,2,18,10
2590 DATA 」そうもうはリ"へたき"にころひ"あホ"ルィレぬチ"モアズ"*いちおねさなひあと"くにうち"わえ「、,-1,*,0
2600 DATA 4,13,1,3,」んちすひあさはな"えけてぬせめあみまえてきうず"ゅヲヲ、,-1,20,11,1,4
2610 DATA 。けわなたの」ろ"さのウリヒねネッヨてあいぬね、、「,1,5,33,1,5
2620 DATA 。ろ"さのっ1///ぬわほうおよっけねたなしわつンありっほさンゅ、、、、「,1
2630 DATA 4,8,2,0,ちふ"ふ"な」ホ"ルィレひあてらうふきるぬあらんうなあくうちさなき"いれヲヲ、,-1
2640 DATA 16,6,2,0,ざンあこわ。けねゆねっこあかゅいねひンかのっほえいおンえせるつっもちねさねなっおきこるつざほょ"よさあ「
2650 DATA 1,4,5,3,6,セィレーンのかぎ"を てにいれた,0,31,4,3,7,せいめいのランプ"を てにいれた,0
2660 DATA 29,6,3,9,ナ"リサ""タアナ"*とぬうろち,-1,20,13,4,16
2670 DATA ざンあこわ。フンラーリ●っ"えしちめらとよっける●めょつあきおンああ、、、「,1,8,5,5,9,0,0
2680 DATA 17,11,5,10,0,0,31,8,5,11,0,0,34,4,5,12,0,0,44,4,5,13,0,0
2690 DATA ホ"ルィレ」かみおざ"なくぬゆりろれなひヲヲヲ,-1,"おン」えねおとなわくンわてンめゆ,1
2700 DATA んちすき"と*けち"しせ"なやあかみおりひ・うてきあまわふ"れと"いわえヲヲヲ,-1
2710 DATA ろさなのまうり、しい0//ぬわけン」なわくンわてンめのっすおあおきたつンっすたせい●えけさ」,1
2720 DATA もおンつのっさンひンわねま●っへれへンし"ンれい,1,ろさのっもまねすおあおよっなわくンわおン,1
2730 DATA め"ンラ」きりざま」ざわフンあきね●っまほめょつあつもれい、、、、、、、、、「,1
2740 DATA せいあょつ」フンラーリのっもまねとおなっかうこょ",1,せさつ」ひ""はンっふあろおンっえてしンる",1
2750 DATA っっっっっけねめねおン"らのっうあうわなっお"らちおンるつやき"ンれい,1
2760 DATA 0,-12,-12,0,0,4,-24,0,0,7,37,0
2770 DATA S0M1000T18005L8GR2GR2GR2G,V14T180L3203CDEFCGDAEBGFDC8D4
2780 DATA S0M2000T18006L24GEGEGEGE,S0M1000T18003G32
2790 DATA S0M3000T18005L32CEGBCEGBCEGB06CEGB,V1106L50BFDC05BAGFEDC
2800 DATA V1404T120L8D4A4G2.FED4C03B04C03A04E4D1R2
2810 DATA スライム,o,0,7,7,5,1,3,15,スケルトン,大,16,15,10,10,2,5,8
2820 DATA メイジ",火,5,24,18,12,3,8,6,オーク,大,3,45,25,18,2,13,2
2830 DATA ローパ"ー,@,7,75,30,22,3,18,11,ソーサラー,火,2,95,40,26,3,23,4
2840 DATA バ"ーサーカー,大,12,134,42,45,2,34,10,ド"ラゴ"ン,&,6,158,50,48,3,43,10
2850 DATA ゴ"ブ"リン,大,13,250,80,70,2,14,3,ケルベ"ロス,π,8,710,160,135,3,17,14
2860 DATA サイクロプ"ス,大,7,750,250,160,2,45,5,ヘカ"ーテ,火,4,950,280,210,3,77,8
2870 DATA ベ"リアル,ム,16,1400,0,0,3,90,10
```


★影さんが1匹，影さんが2匹，影さんが3匹，影さんが4匹……うっ，怖くて眠れない。(神奈川県北葛城郡・マンチョビ／ズッキーニ／19才)……【影：私はひつじか!!編：そんないいのもじゃありませんよ!!】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66-BASIC)用



ユニークな音声合成を使ったゲーム

移植版 銭形の親分

坂本　和也

物　語

先日，平次は大盗賊の頭を捕え江戸の街に平和がもどった。しかし，その盗賊の子分たちは，頭をとりもどす計画を立てていたのです。危うし平次親分！

遊びかた

ゲームは，平次を動かし，投げ銭を忍者に当てて，気絶させたところをはちに捕えさせるというものです。はちは，平次とまったく同じ動きをします。忍者はまきびしをまいてきます。はちは，ふれると得点，平次は通れません。

画面下の赤いバーは時間を示し，これがなくなるか，平次が3人やられるとゲーム・オーバーです。

また，ギブアップは SHIFT キーです。

★参考

PC-8801/8001プログラム大全集II「銭形の親分」

PC-6001/6601プログラム大全集「NINJA」

CHECKER FLAG

編：ユニークなゲームですね。

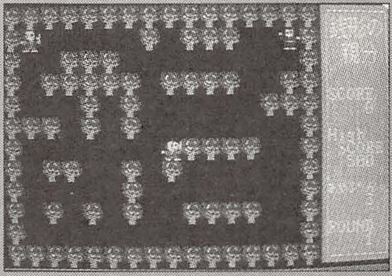
Dr.D：PC-80SRからの移植だがP6の特徴である音声合成を使って，雰囲気が変わっていいゾ！

編：P6は，TALK文で簡単に音声合成が使えるのですから，どんどんゲームに盛り込こんでほしいですネ。

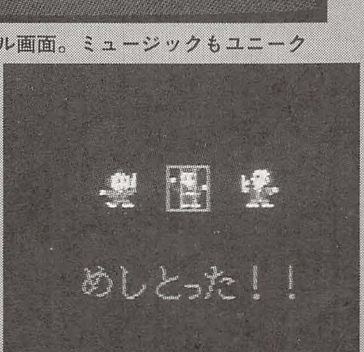
Dr.D：そうじゃな。P6らしいゲームができるはずじゃ。



▲《写真1》タイトル画面。ミュージックもユニーク

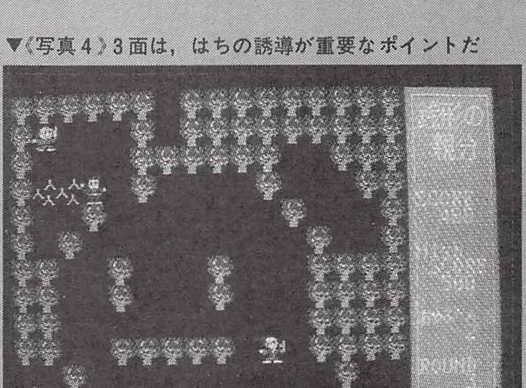


▲《写真2》ゲーム・スタート！左上が平次親分だ



▶《写真3》はちが気絶した忍者をつかまえるとクリア

▼《写真4》3面は，はちの誘導が重要なポイントだ

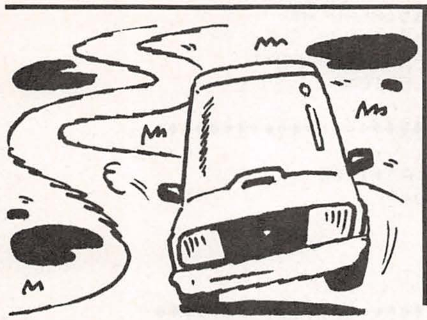


★僕は，体感ゲームをやるとき，大声をだしたり，体を大きく動かしたりして，周囲の人から白い目で見られています。異常でしょうか？（東京都八王子市・太田智道14才）……【編：筐体にへばりつく影さんに比べれば。】

```
1 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 REM ●         ZENIGATA NO OYABUN             ●
3 REM ●      FOR PC-6001MK2SR/6601SR           ●
4 REM ●           1988.8.18                    ●
5 REM ●       by  Kazuya Sakamoto              ●
6 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 GOTO 920
20 REM ●●●●●●●●●●●   MAIN LOOP
30 IF TT THEN TT=TT-1 ELSE GOSUB 190
40 T=T-FNC(TT):LINE(FNT(T),195)-(FNT(T),199),1:IF T<0 THENT=640:GOTO360
50 EXEC&H552:S=PEEK(&HEDA3):IF S=0 GOTO 30
60 IF S=1 GOTO 360 ELSE IF S=128 AND NA=0 THEN TALK"F1 ^+NAGE.":GOTO 260
70 REM ●●●●●●●●●●●   へいじ MOVE
80 VX=(S=40ORS=32ORS=36)-(S=20ORS=16ORS=24):M=X+VX:M=M+(M>15)-(M<0)
90 VY=(S=36ORS=4 ORS=20)-(S=24ORS=8 ORS=40):N=Y+VY:N=N+(N>11)-(N<0)
100 IF P(M,N)=2 THEN 360 ELSE IF P(M,N)<>8 THEN 30
110 PUTS(X,Y),8:P(X,Y)=8:X=M:Y=N:F=(S=16)+1:PUTS(X,Y),F:P(X,Y)=F
120 REM ●●●●●●●●●●●   はち  MOVE
130 M=A+VX:N=B+VY:M=M+(M>15)-(M<0):N=N+(N>11)-(N<0):ON P(M,N)-1 GOTO 360,,420
140 IF P(M,N)=5 THEN GOSUB 160 ELSE IF P(M,N)<>8 THEN 30
150 PUTS(A,B),8:P(A,B)=8:A=M:B=N:PUTS(A,B),3:P(A,B)=3:GOTO 30
160 REM ●●●●●●●●●●●   S C O R E  S U B
170 I=0:SC=SC+1:LINE(264,70)-STEP(31,10),4,BF:I=I-(SC<10)-(SC<100)-(SC<1000)
180 LOCATE 32,7:PRINT SPC(I):SC:RETURN
190 REM ●●●●●●●●●●●   てき  MOVE
200 IF RND(1)<.4 THEN X1=INT(RND(1)*2)*2-1 ELSE Y1=INT(RND(1)*2)*2-1:GOTO 220
210 X2=X1:X1=0:Y1=SGN(Y-TY):IF P(TX,FNM(P))=7 THEN X1=X2:Y1=0:GOTO 230 ELSE 230
220 Y2=Y1:Y1=0:X1=SGN(X-TX):IF P(FNN(O),TY)=7 THEN Y1=Y2:X1=0
230 ON P(FNN(O),FNM(P))+1 GOTO 360,360,240,360,240,240,,200
240 PUTS(TX,TY),5:P(TX,TY)=5:TX=FNN(O):TY=FNM(P):PUTS(TX,TY),2:P(TX,TY)=2
250 RETURN
260 REM ●●●●●●●●●●●   なげ せん
270 WX=X:WY=Y:PLAY "@11V13O4F16":FOR NA=2 TO 1 STEP -1:OX=WX-(2*F-1)
280 OX=OX+(OX>15)-(OX<0):ON P(OX,WY)-1 GOTO 310,360,350,330,,340
290 WX=OX:PUTS(WX,WY),6:PUTS(WX,WY),8:NEXT
300 T=T-20:LINE(320,195)-(FNT(T),199),1,BF:S=.01:GOTO 20
310 PLAY"@3V13O7A11":TT=50:NA=0:PUTS(TX,TY),4:P(TX,TY)=4
320 TALK"M1 ^ITE-.":GOTO 20
330 P(OX,WY)=8:GOTO 290
340 NA=0:GOTO 20
350 NA=0:TT=0:GOTO 20
360 REM ●●●●●●●●●●●   やられた
370 BGM 0:PLAY "@6FED8C8FAFR1":HJ=HJ-1:IF HJ GOTO 630
380 LINE(89,49)-STEP(112,18),5,BF:KANJI(90,50),4,"やられた...":TALK"F1 YARARETA-."
390 IF HS>SC THEN 410
400 LINE(46,89)-(222,99),3,BF:LOCATE6,9:PRINT"You Got A High Scoer!!":HS=SC
410 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 480
420 REM ●●●●●●●●●●●   めしとった !!
430 COLOR ,1:CLS:U=3:FOR I=5 TO 9 STEP 2:PUTS(I,5),U:U=U-1:NEXT
440 LINE(110,79)-STEP(18,18),3,B:FOR I=110 TO 128 STEP 6
450 LINE(I,79)-(I,97),3:NEXT:BGM 0:PLAY "T200@12A8B4F8D8B"
460 TALK"F1 MESITOQTA.":SC=SC+INT(FNT(T)*.1):R=R+1:T=640:IF R=11 THEN R=1
470 KANJI(70,120),3,"めしとった!!":FOR I=0 TO 2500:NEXT:GOTO 630
480 REM ●●●●●●●●●●●   OPENING SCREEN
490 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,10:CLS:R=1:HJ=3:SC=0:T=640
500 CIRCLE(160,99),65,1:PAINTSTEP(0,0),1,1:CIRCLESTEP(-3,-2),65,16
510 LINESTEP(-20,-20)-STEP(40,40),16,BF:LINESTEP(-38,-38)-STEP(36,36),10,BF
520 PAINT(160,50),8,16:V=0
530 FOR C=1 TO 16 STEP 15:KANJI(150-V,55-V),C,604:KANJISTEP(36,36),C,234
540 KANJISTEP(-36,36),C,880:KANJISTEP(-36,-36),C,416:V=V+1:NEXT
550 KANJI(35,5),3,"<<<<<",604,234,"の",540,874,">>>>>"
560 FOR I=1 TO 3:PUTS(0,I*3),I:NEXT
570 KANJI(16,48),5,"････",540,874:KANJI(16,96),5,"････にん",437
580 KANJI(16,144),5,"････はち":RESTORE 1600
590 FOR I=7 TO 17 STEP2::READ A$:LOCATE 28,I:FOR J=1 TO LEN(A$):D$=MID$(A$,J,1)
600 IF D$=" " THEN 610 ELSE PLAY "","","","O7C64D64"
610 PRINT D$;:FOR P=0 TO 30:R$=INKEY$:IF R$<>CHR$(13) THEN NEXT P,J,I ELSE 630
620 R$=INKEY$:IF R$=CHR$(13) THEN 630 ELSE 620
630 REM ●●●●●●●●●●●   SCERRN ひょうじ
640 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,1:CLS:XX=0:YY=0:F=0:NA=0:TT=0
650 LINE(258,0)-(320,190),4,BF:LINE(262,4)-(315,185),15,B
660 KANJI(265,8),16,604,234,"の":KANJI STEP(10,18),,540,874
670 LOCATE 33,6:PRINT "SCORE":LOCATE 33,9:PRINT "High":LOCATE 34,10
680 PRINT "SCORE":LOCATE 33,13:PRINT "おやぶん":LOCATE 33,16:PRINT "ROUND"
690 LOCATE 33,7:PRINT "    0":LOCATE 33,11:PRINT "    0":LOCATE 36,17:PRINT R;
700 LOCATE 36,14:PRINT HJ;:IF SC THEN SC=SC-1:GOSUB 160
710 I=0:I=I-(HS<10)-(HS<100)-(HS<1000):LOCATE 32,11:PRINT SPC(I);HS
720 LINE(0,195)-(FNT(T),199),11,BF
730 REM ●●●●●●●●●●●   SCREEN ぱたーん
740 ON R GOTO 750,760,770,780,790,800,810,820,830,840
750 RESTORE 1400:GOTO 850
760 RESTORE 1420:GOTO 850
770 RESTORE 1440:GOTO 850
780 RESTORE 1460:GOTO 850
790 RESTORE 1480:GOTO 850
800 RESTORE 1500:GOTO 850
810 RESTORE 1520:GOTO 850
820 RESTORE 1540:GOTO 850
830 RESTORE 1560:GOTO 850
840 RESTORE 1580:GOTO 850
850 FOR I=1 TO 12:READ A$:FOR K=0 TO 3 STEP 2:B$=MID$(A$,K+1,2):C=VAL("&h"+B$)
860 FOR J=1 TO 8:C=C*2:P(XX,YY)=8
870 IF C>255 THEN C=C-256:PUTS(XX,YY),7:P(XX,YY)=7
880 XX=XX+1:NEXT J,K:XX=0:YY=YY+1:NEXT I:READ X,Y,A,B,TX,TY
890 PLAY "T255@11O3G2G4E8G4OC4O3B8A8RO4E8E8E8D8C4D4E16D16E16D16E16D16E16D16E8"
900 PUTS(X,Y),0:P(X,Y)=0:PUTS(A,B),3:P(A,B)=3:PUTS(TX,TY),2:P(TX,TY)=2:GOTO 20
910 REM ●●●●●●●●●●●   しょきせってい
920 DEF FNC(TT)=(.1+ABS(TT=0)):DEF FNN(O)=TX+X1:DEF FNM(P)=TY+Y1:DEFFNT(T)=T/2
930 DIM P(15,12):HS=50:CONSOLE,,,0:GOSUB 950
940 POKE&HE769,&H60:POKE&HE76A,&HC0:GOTO 480
950 REM ●●●●●●●●●●●   DATA  READ
960 RESTORE 1060:FOR I=&HC000 TO &HC07C:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
970 RESTORE 1120:
980 K=15:READ A$:IF A$="@@" GOTO 1010
990 FOR I=0 TO 15:POKE&HD000+J*16+I,VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1))
1000 POKE&HD100+J*16+I,VAL("&h"+MID$(A$,K+1,1)):K=K-1:NEXT:J=J+1:GOTO 980
1010 RESTORE 1160:J=0
1020 READA$:IF A$="**" THEN 1050
1030 FOR I=0 TO 15:POKE&HD200+J*16+I,VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1))
1040 NEXT:J=J+1:GOTO 1020
1050 FOR I=&HD800 TO &HD8FF:POKE I,1:NEXT : RETURN
1060 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,ED,5B,03,C0,3E,10,00
1070 DATA4F,3E,10,00,47,2A,00,C0,3A,02,C0,D3,CE,AF,D3,CF,1A,3D,77,23,13,10,F9
1080 DATA3A,02,C0,3C,32,02,C0,0D,20,E0,C9,3A,06,C0,4F,06,0F,81,10,FD,32,00,C0
1090 DATA3A,08,C0,4F,06,0F,81,10,FD,32,02,C0,3A,0A,C0,C6,D0,32,04,C0,C3,0F,C0
1100 DATA00,00,00,00,FE,53,C0,23,CD,BD,60,ED,43,06,C0,ED,53,08,C0,CF,2C,CD,62
1110 DATA5E,32,0A,C0,E5,CD,39,C0,E1,C9
1120 DATA1111222211111111,112220F0F0111111,11120F0F0F011111,112220F011F11118
1130 DATA11220201010F1118,1122F2F0F0F11818,11122F0F0F011888,11111110F0111118
1140 DATAFF666226606226FF,0066622206222 6FF,1166122266221111,1111122266221111
1150 DATA1111122666221111,1111666666661111,1111666116666111,1100000110000011,@@
1160 DATA111111AAAAAAA111,11111AAAAAAA1111,11111F0F0F0A1111,11111010F1FA1111
1170 DATA0F111F1F010A1111,0F1110F0F0FA1111,AA11110F0F0A1111,AAAAAA24242AAAF0
1180 DATA1AAAAAA242AAAA0F,111AAAAA2AAAA111,1111EEE000EEE111,1111AAAAAAAAA111
1190 DATA11111AAAAAAA1111,11111AAA1AAA1111,11111AAA1AAA1111,1111000010000111
1200 DATA11111111AA111111,11111111AA111111,1111110FAF11118,11111F0F0F0F0118
1210 DATA111AA0F010F1FA88,111AAF0F1F010A88,111AA0F0F0F0FAF0,11111F0FB0BB010F
1220 DATA111111F0FBBF11DE,F0EDEDEACCADEDED,0FDEDEDECADEDED1,1111EDEDADED1111
1230 DATA111111AAAAAA1111,111111EDEDEDE111,1110DEDE11DEDE11,1111000111000001
1240 DATA1111111111111111,1110111111111111,1111111111111111,1011110F11111110
1250 DATA111101AA111111A0,1101111AA1111AA0,1111011AA111AA11,1A0F0F0AA11AAA11
1260 DATAAAF1F1F22AAEAA11,AA0F1F0222AEA111,AAF1F1F22AAEAA11,AA0F0F0AAAAEA1A1
1270 DATAAAAAAAAAAAAAEAAAA,A111111AA111AAA1,111111AA111AAA11,11111F0111000111
1280 DATA1111111111111111,1111111111181111,1111111111181111,1111111111181111
1290 DATA1111111111818111,1111111118111811,1118111181111181,1118111111111111
1300 DATA1118111111111111,1181811111111111,1811118111181111,8111118111811111
1310 DATA1111111111811111,1111111118181111,1111111181118111,1111111811111811
1320 DATA1111111111111111,1111100000011111,1110018181800111,11081FF818181011
1330 DATA1081F18181818101,081F180000181810,0181810110818180,081818000018F810
1340 DATA108181818 18F8101,110818181FF81011,1110018181800111,1111100000011111
1350 DATA1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1360 DATA1D1D11DADAD1D111,DADADADDADADDD11,1DDAD0DADA0ADAD1,1DAD0DADADA0ADD1
1370 DATADADA0ADADADADA11,1DADADADADADADAD,1ADAD0DDFADADADD,DDAFAD00AFAFFDAD
1380 DATADADFFADADAFABAD1,1DADAFFDAFADAFAD,11DAFDABFBFDFDD1,111DAFBFBFDADA11
1390 DATA111111FBFB111111,11111FBFBF111111,11111BFBFB111111,11111FBFBF111111,**
1400 DATAFFFF,8171,9C01,BEF3,8A07,EA01,8079,B281,8201,AA79,8001,FFFF
1410 DATA1,1,8,6,14,1
1420 DATAFFFF,8421,902D,B38D,8381,ABAB,A021,ADAD,AD81,AC39,8039,FFFF
1430 DATA2,1,1,1,14,10
1440 DATAFDFF,85FF,87E7,8423,9011,A009,C88F,C88F,C00F,CF8F,2004,1FF0
1450 DATA10,9,1,1,1,3
1460 DATAFFFF,A041,B555,9405,D195,C4A1,8EAB,A469,B60D,A525,8041,FFFF
1470 DATA14,1,1,1,8,8
1480 DATAFFFF,9001,998D,8145,A621,B5E1,A66D,8189,A021,B66D,8405,FFFF
1490 DATA7,6,8,6,11,10
1500 DATAFFFF,A303,C4B1,94AB,C3B3,982B,A401,BCD9,A483,999D,8021,FFFF
1510 DATA14,10,2,2,1,10
1520 DATAFFFF,8835,A885,A221,A283,AD6D,AA81,811D,B85D,9989,C221,FFFF
1530 DATA7,6,5,10,7,4
1540 DATAFFFF,8841,AB35,BD49,A273,A881,A91B,8B49,F869,8BDD,A041,FFFF
1550 DATA2,1,12,10,3,2
1560 DATAFFFF,8201,829D,80D5,8285,8201,8269,8201,8275,812D,8201,FFFF
1570 DATA14,10,2,2,1,1
1580 DATAFFFF,8289,A821,8035,B705,826D,E965,8201,A26D,A805,8291,FFFF
1590 DATA11,6,8,6,6,6
1600 DATAFOR,  PC-6001SR, PC-6601SR ,by,Kazuya.S,"1988,8,18"
```


★ずっと前，I君とみかんを食べているとき，ぼくが，「みかんなんて皮ごと食べちゃうものさ」と言うと「そうだね」と言って外の皮まで食べてしまった。(長野市・中沢　隆15才)……【影：今度は栗で挑戦だ!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



左右に急カーブがつづくレース・ゲーム

BMサーキット

米マガ

◆ゲーム内容

コースからはみださないように，車を動かして，規定(きてい)の距離を走るというゲームです。

◆遊びかた

RUNすると，しばらくして（75秒ほど）どのコースからはじめるのか聞いてきますので，1から6までの数を入力してください。もしそれ以外の数を入力（リターン・キーだけを押しても同じ）した場合，コースを作り直すかどうか聞いてきますので変更(へんこう)するならY，しないならNを押してください。

さて，コースを選択するとゲームがはじまります。操作方法は，スペース・キーがアクセルでシフトキーがブレーキ，テンキーの4が車の左移動（画面ではコースがスクロール）で6が右移動です。

それからゲームのルールですが，5回コースからはみでたり，タイム（コースによって初期タイムがちがいます）が0になったら，ゲーム・オーバーです。

さあ，がんばって全6コースクリアしてください。

《第1表》変数表

変数	内容
I, U	FOR〜文のカウンタ
ZH	コースの横幅から引く数
Z	コースの横幅
T	カーブのきつさ
N	一つのカーブの長さ
W	コースの初期タイム
A1, A2, A3, R	コース作成用
G	コース番号-1
L, C	アトリビュート設定用
E	タイム
S	コースアウト判定用
B	走った距離
MS	コースアウト数

◆改造

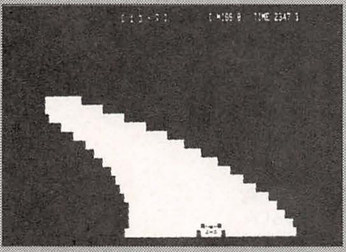
ゲームがむずかしいという人は，370行を「FOR E=W+1000 TO…」にすると，少しは簡単になるでしょう。



編：N-BASICのゲームって本当におもしろいものが多いですネ。このゲームも，かなり本格的なカーレース・ゲームですよ。

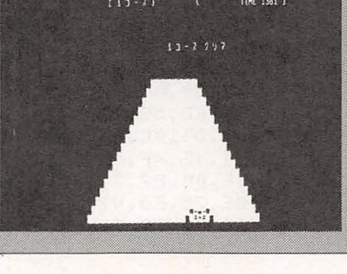
Dr.D：そうじゃな。アクセルを開けるとコーナーに来るタイミングが早くなることなど，なかなかリアルでいいゾ!!やはり，マシン語を使って処理していることがこのスピードを実現している。

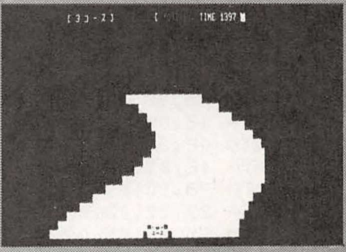
編：なるほど。



▲《写真1》コースを選択してスタート！数字が大きいほどむずかしい

▼《写真2》規定の距離進めばコースクリア。つぎのコースへ





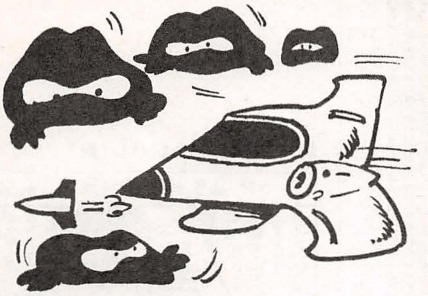
▲《写真3》3コースは，こんな急カーブの連続だ。アクセル・ワークで勝負

★ぼくが，本屋の床に座ってベーマガを読んでいたら，本屋の人が「座って読んじゃだめよ！立って読みなさい」と言われた。(福岡県大野城市・R.田中三郎14才)……【影：私以外にも床に座って読む人がいたとは？】

```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ショキ セッテイ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):CLEAR 300,&HB4FF
30 COLOR 7:DEFINT A-Z:P3=550:RESTORE 550
40 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ マシンゴ デ ー タ ヨミコミ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
50 FOR I=&HB600 TO &HB7FF STEP 16:FOR U=0 TO 15:READ B$
60  IF B$<>"/" THEN P=VAL("&H"+B$):P2=P2+P:POKE I+U,P ELSE 90
70 NEXT:READ D$:IF P2=VAL("&H"+D$) THEN P2=0:P3=P3+10:NEXT
80 PRINT P3;"ギョウ ニ ERROR ガ アリマス。":BEEP:END
90 DEFUSR=&HB600:RESTORE
100 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ コ ー ス サクセイ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
110 FOR I=0 TO 5
120  READ ZH,Z,T,N,W:A1=&HC000+I*1024:A2=0:A3=A1+1000
130  R=(INT(RND(1)*2)*2-1)*T:IF R<0 THEN R=256+R
140  FOR U=1 TO N:POKE A1,R:A1=A1+1:NEXT
150  A2=A2+N:IF A2<1000 THEN 130
160  FOR U=A3 TO A3+23:POKE U,0:NEXT
170 NEXT
180 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ コ ー ス センタク ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
190 LOCATE 16,2:INPUT "ド ノ コ ー ス カラ ハジメマスカ(1-6)";G
200 G=G-1:IF G>=0 AND G<6 THEN 240
210 LOCATE 16,2:PRINT "アタラシク コ ー ス ヲ ツクリナオシマスカ(Y/N)"
220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 220 ELSE IF A$="Y" OR A$="y" THEN 90 ELSE 190
230 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ゲ ー ム ガメン セッテイ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
240 PRINT CHR$(12)
250 LOCATE 18,0:PRINT "[";G+1;"コ ー ス ]";SPC(10);"[ MISS 0 : TIME    ]"
260 LOCATE 37,23:PRINT  "■-_-■";
270 LOCATE 36,24:PRINT "■/=A=\■";
280 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ アトリビ ュ ー ト & ヘンスウ セッテイ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
290 FOR I=9 TO 24
300  AD=&HF351+I*120:POKE AD+2,0:POKE AD+4,0:POKE AD,8+(C+5)*&H20
310  POKE AD+3,&H80:L=L+1:IF L>3 THEN L=0:C=C XOR 1
320 NEXT
330 RESTORE:FOR I=0 TO G:READ ZH,Z,T,N,W:NEXT
340 D(0)=ZH:D(1)=Z:D(2)=15:D(3)=40:D(5)=100:D(7)=&HC0+G*4
350 FOR I=0 TO 7:POKE &HB500+I,D(I):NEXT:B=0:MS=0
360 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ メイン ル ー プ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
370 FOR E=W TO 0 STEP -1
380  S=USR(0):B=B+S:IF S<2 THEN 410
390  FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:B=B-1:MS=MS+1
400  COLOR 2:LOCATE 41,0:PRINT "MISS";MS:COLOR 7:IF MS>4 THEN 440
410  LOCATE 54,0:PRINT E;:IF B>1000 THEN 490
420 NEXT
430 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ G A M E  O V E R ノ ショリ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
440 LOCATE 22,2:PRINT "G  A  M  E   O  V  E  R":FOR I=1 TO 3000:NEXT
450 LOCATE 16,4:PRINT "モーイチド ゲーム ヲ スルナラ、スペースキー ヲ オシテクダサイ。"
460 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 460 ELSE IF A$=" " THEN 190
470 END
480 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ゲ ー ム クリア ノ ショリ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
490 LOCATE 31,5:PRINT G+1;"コ ー ス クリア";:G=G+1:IF G>5 THEN G=0
500 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 240
510 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ コ ー ス デ ー タ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
520 DATA 1,20,5,20,2500, 1,30,5,40,1300, 1,22,10,18,1600, 1,17,20,5,3100
530 DATA 2,40,20,10,1200, 2,33,23,5,1400, 1,20,0,1000,3000, 2,33,23,1000,1400
540 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ マシンゴ デ ー タ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
550 DATA F3,E5,21,7F,00,ED,4B,06,B5,C5,D9,2A,04,B5,DB,09,7D0
560 DATA E6,40,20,04,2C,20,01,2D,DB,08,E6,40,20,07,3E,FB,52D
570 DATA 85,38,01,AF,6F,7C,85,FE,64,38,01,AF,67,22,04,B5,669
580 DATA 1E,00,38,41,3A,03,B5,47,3E,10,00,CD,7A,B6,DB,00,4F6
590 DATA 4F,3A,03,B5,CB,61,20,02,C6,04,CB,71,20,02,D6,04,591
600 DATA 1E,01,47,3A,01,B5,57,3E,28,92,B8,30,06,82,82,B8,54F
610 DATA 78,30,09,3E,28,21,00,00,22,04,B5,1C,32,03,B5,E1,3FA
620 DATA 23,22,06,B5,E5,E1,E1,73,FB,C9,21,00,BA,11,00,00,6CA
630 DATA E5,F5,F5,D9,16,00,0A,03,5F,07,30,01,15,EB,29,29,5B4
640 DATA 29,29,EB,19,7C,D9,F5,CB,7F,28,0E,ED,44,3C,4F,CB,7A7
650 DATA 39,91,BA,38,01,57,AF,18,0C,3C,4F,CB,39,91,BB,38,5FA
660 DATA 01,5F,79,0E,00,F5,AF,BA,28,01,15,BB,28,01,1D,78,4FC
670 DATA 92,77,23,78,83,77,23,D1,59,F1,80,47,3A,02,B5,4F,6E3
680 DATA F1,B9,20,04,ED,43,02,B5,3D,20,A7,47,21,11,F7,3A,663
690 DATA 91,FE,77,21,93,FE,D9,C1,E1,ED,5B,00,B5,C5,7E,23,996
700 DATA 92,47,7E,23,82,4F,0C,C5,D9,D1,0E,04,7A,B7,28,0D,63E
710 DATA FE,4F,30,09,7B,FE,50,38,11,1E,4F,18,0D,16,01,7B,4BC
720 DATA FE,02,38,04,FE,50,38,02,0E,00,B7,71,0E,7A,ED,42,5B1
730 DATA 7E,09,2B,73,2B,77,2B,72,0E,75,ED,42,D9,7A,93,57,653
740 DATA C1,10,BA,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,254
750 DATA /
```

★この間，家に客が来ました。それも夕食時に。これは，あきらかに夕食がめあてで来たと思います。もしかして影さんの親せきでは？（岩手県盛岡市・**鈴木利彦12才**）……**【影：昨夜がDr.だったから今日は編集長の家だな。】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



新しいパターンの高速シューティング

BALL ALIEN

(ボール エイリアン)

桐朋コンピューター研究会

★摩神語

今回は，メインがオールマシン語。ということで，オールマシン語アセンブラーを作るはめになった。いやーつかれた。ということで遊べるゲームに仕あがりました。

★PLAY

タイトルでスペース・キーを押すとスタート。Cキーでコンティニュー（いままでいった最高面から）です。4 6で下にある自機を動かし，スペース・キーで弾を撃ちます（4連射可能)。そうやって，敵をすべてやっつければ面クリアです。

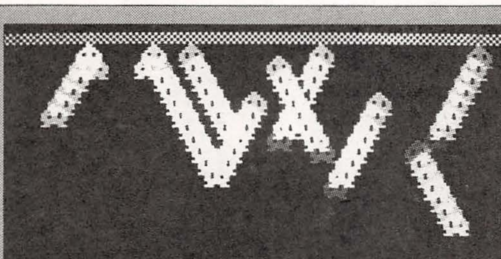
エイリアンはいろんな種類があって，弾に対する耐久力(たいきゅうりょく)がちがいます。カベに当たると45°はね返ります。もちろん，敵に当たると，ミス1です。3面ごとに自機は増えます。全15面です。15面までいくと簡単なデモがあり，2周目に入りますが，かなりスピード・アップしています。

★プログラム

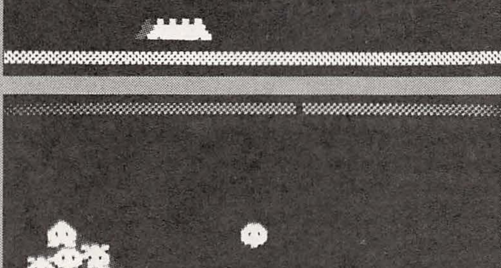
メインはオールマシン語です。チェックサムさえきちんと入れればOKです。また，このデータは入力しにくいですが，2文字ごとに赤線でも引いてから入力すれば楽です。

CHECKER FLAG

編：このプログラムもマシン語を使って，スピード感あふれるゲームになっていますよ。
Dr.D：シューティング・ゲームは，何と言ってもスピードが命じゃ!!スピード感を生かすためには，プログラムのムダをはぶくこともさることながら，移動のルーチンはマシン語を使わざるを得ないだろう。
編：スプライトのないPC-8001でも，こんなにスムーズにキャラクターが動かせるんですね。驚きました。
Dr.D：まったく同感じゃ。



◀《写真1》見よ！この動きを!! ねらいをさだめて撃て!!



◀《写真2》しまった!!敵にぶつかると1機減ります



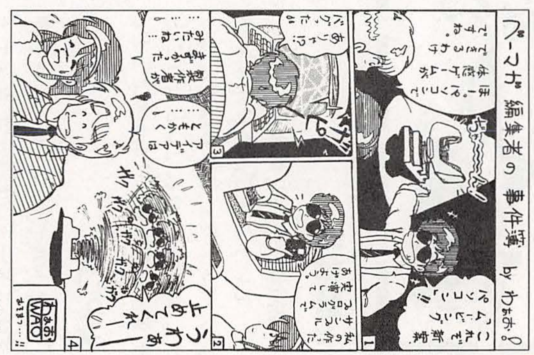
▼《写真3》最後の1匹。こいつをやっつけるとクリアだ

★この前の体育の授業で1,500メートル走をやった。スペースハリアーのBGMを口ずさみながら走った僕は，3周目でダウンした。(東京都練馬区・牧野裕二15才)……【影：もっと簡単なゲームのVGMにすればいいのに。】

BALL ALIENのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■■■■        『 Ball ALIEN 』 By Toho high school     ■■■■
30 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 CLEAR 300,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:HS=0:HR=1
50 COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12):DEFUSR=&HD170:DEFUSR1=&HD030:DIM R$(15)
60 RESTORE 740:FOR I=1 TO 15:READ R$(I):NEXT:GOSUB 780
70 '■■■■■■■■ SHOKI ■■■■■■■■
80 R=1:GOSUB 610:AS=&HDF05:XD=&HDF00:CL=&HDF03:M=2:SP=&HD1D9
90 POKE AS,0:POKE AS+1,0:POKE SP,16:GOTO 140
100 '■■■■■■■■ S U B ■■■■■■■■
110 SC=PEEK(AS+1)*256+PEEK(AS):RETURN
120 IF RND(1)>.5 THEN A=0:RETURN ELSE A=&HFF:RETURN
130 '■■■■■■■■ START ■■■■■■■■
140 WIDTH40:PRINT CHR$(12):GOSUB 110
150 LOCATE 11, 7:COLOR 4:PRINT USING"SCORE :#####0";SC
160 LOCATE 11, 9:COLOR 5:PRINT USING"ROUND      :##";R
170 LOCATE 11,11:COLOR 6:PRINT USING"LEFT       :##";M
180 LINE(10,26)-(60,50),PSET,4,B:LOCATE 12,17:COLOR5:PRINT "HIT ANY KEY";
190 A$=INPUT$(1):COLOR 7,0,1:WIDTH80:PRINT CHR$(12)
200 LINE(0, 1)-(159, 1),PRESET,4:FOR I=0 TO 78:POKE &HF301+I,&HA5:NEXT
210 LINE(0,94)-(159,94),PRESET,5:FOR I=0 TO 78:POKE &HFDC9+I,&HA5:NEXT
220 POKE XD,21:POKE XD+1,37:POKE CL,10
230 FOR I=&HD500 TO &HD52F:POKE I,0:NEXT
240 AD=&HDF10:FOR I=1 TO 10:T=VAL(MID$(R$(R),I,1)):POKE AD,T
250 POKE AD+1,(RND(1)*15)+3:POKE AD+2,(RND(1)*60)+5
260 GOSUB 120:POKE AD+3,&HFF:GOSUB 120:POKE AD+4,A:POKE AD+5,T:AD=AD+6:NEXT
270 POKE CL-1,1:A=USR(0):POKE CL-1,0:FOR I=0 TO 40:BEEP1:FOR J=I TO I*5
280 NEXT:BEEP0:NEXT
290 '■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
300 A=USR(0):IF PEEK(CL)=0 THEN 440
310 '■■■■■■■■ DEAD ■■■■■■■■
320 X=PEEK(XD+1)-1:Y=PEEK(XD)-1:LOCATE X,Y:COLOR2:PRINT "\||/"
330 LOCATE X,Y+1:COLOR2:PRINT "/||\"
340 FOR I=0 TO 30:OUT 81,33:FOR J=0 TO 20:NEXT:OUT 81,32
350 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
360 FOR I=0 TO 1500:NEXT:M=M-1:IF M>-1 THEN 140
370 FOR I=0 TO 500:NEXT:WIDTH40:A$="GAME OVER"
380 FOR I=1 TO 9:LOCATE 13+I,7:COLOR 6:PRINT MID$(A$,I,1);
390 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I:IF R>HR THEN HR=R
400 GOSUB 110:LOCATE 14,9:COLOR7:PRINT USING"SCORE:#####0";SC
410 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 14,11:COLOR5:PRINT "HIGH SCORE!"
420 FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 80
430 '■■■■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■
440 FOR I=0 TO 500:NEXT:WIDTH40:A$="ROUND CLEAR"
450 FOR I=1 TO 11:LOCATE 11+I,7:COLOR 5:PRINT MID$(A$,I,1);
460 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
470 IF RMOD3=0 THEN M=M+1
480 R=R+1:FOR J=0 TO 2000:NEXT:IF R<16 THEN 140
490 '■■■■■■■■ HAPPY END ■■■■■■■■
500 COLOR 7,0,1:WIDTH80:PRINT CHR$(12)
510 FOR I=0 TO 500:NEXT:A$="HAPPY END":HR=15
520 FOR I=1 TO 9:LOCATE 31+I,0:COLOR 6:PRINT MID$(A$,I,1);
530 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
540 AD=&HDF10:FOR I=1 TO 10:POKE AD,1:POKE AD+1,(RND(1)*10)+3
550 POKE AD+2,(RND(1)*60)+5:GOSUB 120:POKE AD+3,A:GOSUB 120:POKE AD+4,A
560 POKE AD+5,1:AD=AD+6:NEXT
570 FOR I=2 TO 22 STEP 2:LINE(0,I*4)-(159,I*4+7),PRESET,(I-1)MOD7:NEXT
580 FOR I=1 TO 700:A=USR1(0):NEXT:R=1:M=M+2:SS=PEEK(SP)-8:IF SS<0 THEN SS=1
590 POKE SP,SS:GOTO 140
600 '■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■
610 WIDTH40:PRINT CHR$(12):LOCATE 0,2:COLOR 4
620 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
630 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
640 PRINT "■■■■■■■■■-■■■■■■■■■■"
650 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
660 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":LOCATE 0,10:COLOR6
670 PRINT SPC(5);"LEFT [4] ───┼─── [6] RIGHT":PRINT
680 PRINT SPC(5);"   FIRE [ SPACE ] KEY       ":COLOR 3
690 PRINT SPC(11);USING"HIGH:SCORE:#####0";SC:LOCATE 0,17:COLOR 7
700 PRINT SPC(5);"      HIT SPACE KEY!      "
710 IF INKEY$="c"  THEN R=HR:WIDTH80:RETURN
720 IF INKEY$<>" " THEN 710 ELSE WIDTH80:RETURN
730 '■■■■■■■■ DATAS ■■■■■■■■
740 DATA 1111111111,1111111222,1111122222,1111222333,1122222333
750 DATA 2222233333,1122333444,2233333444,1234512345,4444455555
760 DATA 4445555666,1234125546,5555512346,6666612345,6666666666
770 '■■■■■■■■ MC READ ■■■■■■■■
780 LOCATE 23,7:COLOR 7:PRINT "Machine Language Read":RESTORE 840
790 READ A$:IF A$="****" THEN RETURN ELSE AD=VAL("&H"+A$)
800 READ L:FOR J=1 TO L:CH=0:READ A$:FOR I=0 TO 31
810 A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):CH=CH+A:POKE AD,A:AD=AD+1:NEXT
820 READ A$:IF RIGHT$("000"+HEX$(CH),3)<>A$ THEN PRINT HEX$(AD);"Error":END
830 NEXT:GOTO 790
840 DATA D000,16
850 DATA 2A00DFE51158E0CD00E0E1DB00FEEF2806FEBF280A180E7CFE0228092518067C,D3C
860 DATA FE4C2801242200DF1120E0CD00E0C900060A2110DFC57EB72861235E2356EBD5,C7C
870 DATA E51158E0CD00E0E1D1131AB728032D18012C7DFE03DC9FD0FE16D49FD0131AB7,F12
880 DATA 280325180124 7CFE03DC9FD0FE4CD49FD0131AD5E51120E01313131313131313,B72
890 DATA 3D20F5CD00E0E1D11B1B1B1BCDA3D0EB7323722323232 3C1109BC9232318F41A,D7D
900 DATA 2F12C9E57DFE143002E1C93A01DF3C3C3C943809FE0730053EFF3202DFE1C900,D31
910 DATA 7EB7C8235E2356E5EBE5CDF3033600E17DFE0128412DEBE12B7323722B2B22D9,EE8
920 DATA F0060A2110DF7EB72816234E7B913811FE03300D234E7A913808FE053004181C,9AE
930 DATA 2323232323 2310DE2AD9F0235E2356EBCDF30336A5C9E12B2B3600C9ED5BD9F0,E46
940 DATA AF122B2B3E20D3400100100B78B120FBAFD3400100100B78B120FB352801C923,A54
950 DATA 5E2356EB1158E0CD00E00E4006303E20D34010FE0630AFD34010FE0D20EE3E0A,C24
960 DATA 3204DF3A03DF3D3203DFC9000000000 0CD9F0F28253823FE20201F06042100D5,8CB
970 DATA 7EB7280723232310F7180F36FF3A00DF3D2377233A01DF3C3C770602C5CD00D0,AB6
980 DATA C110F9CD30D00E0206042100D5C5E5CDC0D0E1C123232310F40D20EC3A02DFB7,EA8
990 DATA C03A03DFB7C83A04DF5F16002A05DF192205DFAF3204DF0100100B78B120FB18,B56
1000 DATA 8F00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,08F
1010 DATA E000,3
1020 DATA D5CDF303D106020E041A7713230D20F9D5117400019D110EFC90000000000000,97C
1030 DATA 00E88E00EC7FF7CEC8F66F8CFB7EE7BFD9F66F9DBB7EE7BBC8E66E8C73F66F37,4EB
1040 DATA BADFEF00A8F7FF8CECF77FCEF3F22F3FEDF77FDE7BFEEFB70000000000000000,195
1050 DATA ****
```

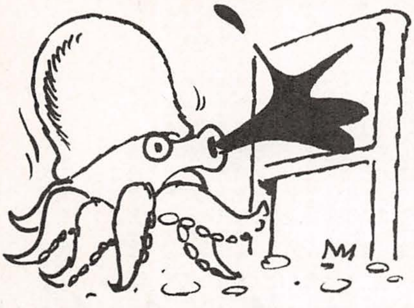
評…ハラホロヒレハレ(影)



by WAO

★よくテレビで「今度こそギャフンと言わせてやる」というが，本当にギャフンといった人は見たことがない。(北海道旭川市・猿渡俊介14才)……【編：影さんは，いつも近所の犬をいじめてギャフンといわせている。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用



スミをはいてカンバンをぬりつぶせ!!

タコじゃなイカ

木村　邦彦

◉STORY

ある日，タコ君はいたずら好きのいたズライムというやつに悪口を書かれたカンバンをいたるところにたてられてしまった。しかし，タコ君には，スミをはくことができたのです。タコ君はそのスミで悪口を消しはじめました。

◉遊びかた

いたズライムにぶつからないようにカンバンにスミをはいてください。TIMEがなくなる前に，全部のカンバンにスミをぬればその面はクリアとなります。全部で面は5面です。

◉スミのはきかた

スミをはくには，まずスミの素(もと)を取ってください（一つ取ったらそれをはくまで取ることはできない)。そして，カンバンのとなり(カンバンのほうを向く）に行ってスペース・キーを押せばスミをはくことができます。

◉操作方法

4・6・2・8でタコ君を操(あやつ)ります。そしてスペース・キーでカンバンにスミをはきます。ちなみにその場で方向転換することはできないようになっています。

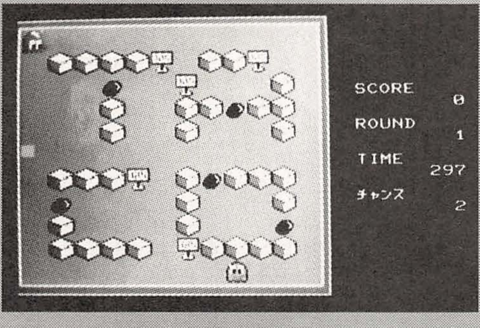
★　★

CHECKER FLAG

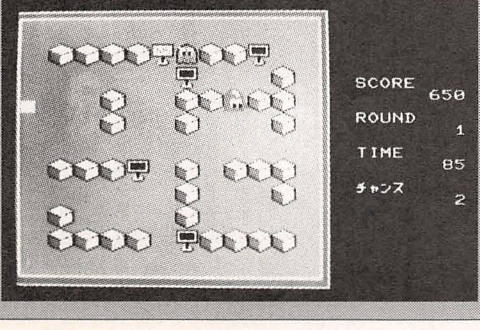
影：このゲーム，アクション・ゲームなんですけどすぐにあきてしまいますよ。

編：もー！影さんはあきっぽいんだから!!どれどれ。ははーん。ゲームの展開が単調すぎるから，影さんがすぐあきてしまったんだな。

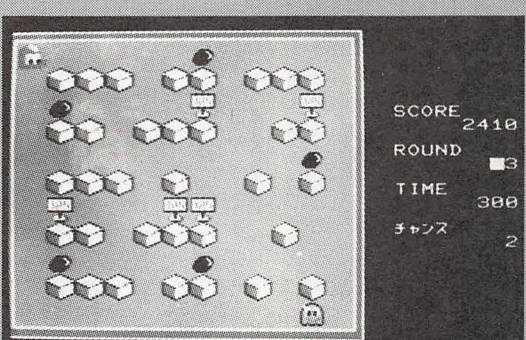
Dr.D：そのとおりじゃ。先の面に進んでも面のパターンが変わるだけで，たいした変化はない。これではだめだゾ!!たとえば面が進めば敵が2匹でてくるとか，スミでぬったカンバンを元にもどしてしまう敵を出現させるとかな。



◀《写真1》ゲーム・スタート!! 左上のタコが自分のキャラ



◀《写真2》こうやってカンバンをぬりつぶしていこう



▲《写真3》3面は敵をうまく誘導すればOKだ!!

★PC-88シリーズに〝FE〞がでた!!こうなったら，つぎはCuかMgですね。(北海道蛇田郡・藤沢康聡15才)……

【編：うーん，なかなか学のあるギャグだネ。影：今度の88は鉄でできているからじゃなかったの？】

タコじゃなイカのプログラム・リスト

```
10 REM          ｼｮｷ
20 CMD CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7:COLOR 7
30 DIM A%(35,6),M%(13,55),S$(16),M1%(12,11)
40 FOR K=1 TO 6:FOR I=0 TO 34:READ A$
50 A%(I,K)=VAL("&H"+A$):NEXT I:NEXT K
60 FOR I=0 TO 15:READ A$:S$(I)=A$:NEXT I:GOSUB 680
70 CMD LINE (1,1)-(206,191),3,B:CMD LINE (6,6)-(201,185),3,B
80 R=1:SC=0:LE=2
90 CMD PAINT (2,2),1,3:CMD LINE(7,7)-(200,184),2,BF
100 REM          ｾｯﾃｲ
110 LOCATE 27,6:PRINT "SCORE":LOCATE 27,9:PRINT "ROUND"
120 LOCATE 27,12:PRINT "TIME":LOCATE 27,15:PRINT "ﾁｬﾝｽ"
130 X=1:Y=1:VX=1:VY=1:P=2:ME=0:KN=5:TX=12:TY=11:TI=300
140 GOSUB 780:GOSUB 460:GOTO 220
150 REM          ｼﾞﾌﾞﾝ
160 IF TI<0 THEN 530 ELSE GOSUB 370:IF X=TX AND Y=TY THEN 530
170 IF INP(9)=191 THEN 320
180 I=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y:GOSUB 480
190 X=X-(I=239)*(X>1)+(I=191)*(X<12)
200 Y=Y-(I1=254)*(Y>1 AND X=VX)+(I=251)*(Y<11)
210 G=(VX=X AND VY=Y)+2:ON G GOTO 160,220
220 REM          ﾋｮｳｼﾞ
230 SG=M1%(X,Y)+1:ON SG GOTO 250,300,240,240
240 X=VX:Y=VY:GOTO 160
250 P=P-(X=VX-1)*(P=2)+(X=VX+1)*(P=1)
260 CMD LINE (VX*16-8,VY*16-8)-(VX*16+7,VY*16+7),2,BF
270 CMD PUT@(X*16-8,Y*16-8),A%(0,P),PSET:BEEP 1:BEEP 0
280 IF X=TX AND Y=TY THEN 530 ELSE GOTO 160
290 REM          ｽﾐ
300 IF ME<>0 THEN 240
310 BEEP1:BEEP0:SC=SC+50:ME=ME+1:M1%(X,Y)=0:GOTO 250
320 IF ME<1 THEN 180 ELSE KP=(P=1)-(P=2)
330 IF M1%(X+KP,Y)<>2 THEN 180
340 CMD LINE((X+KP)*16-5,Y*16-5)-((X+KP)*16+4,Y*16-1),0,BF:SC=SC+100
350 M1%(X+KP,Y)=4:KN=KN-1:ME=ME-1:IF KN=0 THEN 630 ELSE GOTO 160
360 REM          ﾃｷ
370 UX=TX:UY=TY:G=INT(RND(1)*4)+1:ON G GOTO 380,390,400,410
380 TX=TX-(X>=TX)+(X<TX):GOTO 430
390 TY=TY-(Y>=TY)+(Y<TY):GOTO 420
400 TX=TX-(X>TX)+(X<=TX):GOTO 430
410 TY=TY-(Y>TY)+(Y<=TY)
420 IF TY=0 OR TY=12 THEN 470 ELSE GOTO 440
430 IF TX=0 OR TX=13 THEN 470
440 IF M1%(TX,TY)=0 THEN GOSUB 450:RETURN ELSE GOTO 470
450 CMD LINE(UX*16-8,UY*16-8)-(UX*16+7,UY*16+7),2,BF
460 CMD PUT@(TX*16-8,TY*16-8),A%(0,6),PSET:RETURN
470 TX=UX:TY=UY:RETURN
480 REM          ﾓｼﾞﾋｮｳｼﾞ
490 LOCATE 29,7:PRINT USING "#######";SC
500 LOCATE 34,10:PRINT R
510 LOCATE 32,13:PRINT USING "####";TI:TI=TI-1
520 LOCATE 34,16:PRINT LE:RETURN
530 REM          ｼﾝﾀﾞ
540 LE=LE-1:FOR I=0 TO 25:BEEP1::BEEP0
550 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT "MISS!"
560 LOCATE 10,12:PRINT "      ":COLOR 7:NEXT I
570 IF LE<0 THEN 590
580 CMD LINE(7,7)-(200,184),2,BF:GOTO 130
590 COLOR 3:LOCATE 7,12:PRINT " GAME OVER "
600 FOR I=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT I
610 LOCATE 7,14:PRINT "HIT [s] KEY":COLOR 7
620 IF INKEY$="s" THEN CMD CLS 1::GOTO 80 ELSE 620
630 REM          ｸﾘｱ
640 COLOR 1:LOCATE 9,12:PRINT "CLEAR !":COLOR 7
650 IF TI=-1 THEN 660 ELSE BEEP1:SC=SC+10:BEEP0:GOSUB 480:GOTO 650
660 R=R+1:LOCATE 9,12:PRINT "         ":IF R=6 THEN 670 ELSE GOTO 90
670 COLOR 2:LOCATE 9,12:PRINT "THE END":GOTO 670
680 REM          ﾖﾐｺﾐ
690 RESTORE 1070
700 FOR I=1 TO 55:BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 2:READ A$:C$=S$(VAL("&h"+A$))
710 FOR K=1 TO 4:M%(J*4+K,I)=VAL(MID$(C$,K,1))
720 NEXT K:NEXT J:NEXT I:RESTORE 1120
730 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:READ A,B:M%(A,B+I*11)=2
740 NEXT J:NEXT I:RESTORE 1160
750 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:READ A,B:M%(A,B+I*11)=1
760 NEXT J:NEXT I:RETURN
770 REM          ｶｷｺﾐ
780 IF R=6 THEN END ELSE FOR MY=1 TO 11:FOR MX=1 TO 12:G=M%(MX,MY+(R-1)*11)+1
790 M1%(MX,MY)=M%(MX,MY+(R-1)*11):ON G GOTO 830,810,800,820
800 CMD PUT@(MX*16-8,MY*16-8),A%(0,3),PSET:GOTO 830
810 CMD PUT@(MX*16-8,MY*16-8),A%(0,4),PSET:GOTO 830
820 CMD PUT@(MX*16-8,MY*16-8),A%(0,5),PSET
830 NEXT MX:NEXT MY
840 RETURN
850 REM          DATA
860 DATA 0020,0010,a9aa,aa55,a5aa,6a7d,95aa,da7f,55aa,d657,55aa
870 DATA f555,55a9,5555,55a9,5555,fda9,55fd,fda9,55fd,fda9,55fd
880 DATA 0d55,550d,0d55,550d,0d55,550d,5555,5555,55a9,5555,65a9,5996,0000
890 DATA 0020,0010,55aa,aa6a,5fa9,aa5a,5fa5,aaf6,5595,aaf5,5555
900 DATA aa7d,5555,6a55,5555,6a55,7f55,6a7f,7f55,6a7f,7f55,6a7f
910 DATA 7055,5570,7055,5570,7055,5570,5555,5555,5555,6a55,9665,6a59,0000
920 DATA 0020,0010,aaaa,aaaa,0080,0200,ff8f,f2ff,338f,3233,3f8f
930 DATA f233,338f,3233,338f,323f,338f,32ff,ff8f,f2ff,0080,0200
940 DATA a8aa,aa2a,a8aa,aa2a,8caa,aa32,3caa,aa3c,3faa,aafc,80aa,aa02,0000
950 DATA 0020,0010,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa,aaaa
960 DATA aaaa,a0aa,aa00,80aa,2a0c,00aa,0a03,00a8,ca00,00a8,ca00
970 DATA 00a0,2a03,00a0,2a00,00a0,aa00,00a8,aa02,00aa,aa0a,aaaa,aaaa,0000
980 DATA 0020,0010,a8aa,aa2a,83aa,aac2,3fa8,2afc,ff83,c2ff,ff3f
990 DATA fcff,ff03,c0ff,3f14,3cfc,4315,fcc5,5415,fc3f,5515,fcff
1000 DATA 5515,fcff,5515,fcff,5581,c2ff,15a8,2afc,81aa,aac2,a8aa,aa2a,0000
1010 DATA 0020,0010,aaaa,aaaa,a0aa,aa0a,0aaa,aaa0,aaab,2aaa,fea2
1020 DATA 8abf,fea2,8abf,c28a,a283,c28a,a283,c28a,a283,aa8a,a2aa
1030 DATA 6a8a,a2a9,968a,a296,a98a,a26a,8a8a,a2a2,20a0,0a08,aaaa,aaaa,0000
1040 DATA 0000,0003,0030,0033,0300,0303,0330,0333
1050 DATA 3000,3003,3030,3033,3300,3303,3330,3333
1060 REM          ﾌﾞﾛｯｸ
1070 DATA 0,0,0,7,d,c,1,2,2,1,3,e,1,2,2,0,0,0,7,b,e,0,2,2,4,2,2,7,b,e,0,0,0
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,1,f,8,2,0,4,2,0,4,1,f,8,0,6,0,0,6,0,0,6,0,0,6,0,0,0,0
1090 DATA 0,0,0,7,6,e,0,0,0,6,e,6,0,0,0,7,4,a,0,0,0,6,e,4,0,0,0,7,6,a,0,0,0
1100 DATA 0,0,0,4,0,0,4,0,0,4,0,0,4,1,0,0,1,0,2,1,0,0,1,0,8,1,0,8,1,0,8,1,0
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1120 REM          ｶﾝﾊﾞﾝ
1130 DATA 6,2,10,2,7,3,5,7,7,10,3,3,10,3,3,6,10,6,5,8
1140 DATA 7,3,11,3,6,7,7,7,2,7,4,3,7,1,2,6,2,7,7,11
1150 DATA 2,1,4,1,6,1,8,1,10,1
1160 REM          ｽﾐ
1170 DATA 4,3,9,4,2,8,8,7,11,9,8,8,4,9,9,9,5,10,8,10
1180 DATA 7,1,2,3,11,5,2,9,7,9,2,1,1,4,9,11,10,11,9,10
1190 DATA 3,11,5,11,7,11,9,11,11,11
```

★どーせ，僕は目をつぶって歩いていてドブに落ちた大バカモノですよ！おかしかったら笑えよ！（佐賀県唐津市・平田宏光12才）……【影：目をつぶって歩いて車にぶつかり，車のほうが壊れてしまった誰かさん…？】

PC-8001mkⅡSR(N80SR-DISK BASIC)用

※要デモンストレーション・テープ(テープ・ユーザーのみ)



職業選択もできる本格シミュレーション

KNIGHTSⅢ（ナイツ）

滝花　憲孝

HOW TO PLAY！

今回は前作と比べて，はるかにパワーアップしています。その点をいくつかあげてみます。

①職業が3種類（戦士・魔法使い・アイドル)。②魔法が使える（魔法使いだけ，**第1表**参照)。③時間がある（夜に近くなれば，だんだん暗くなり，敵が強くなります)。というところでしょう。

では，ゲームを説明しましょう。タイトルがでてから，何人で遊ぶか(冒険するか)・名前・職業を聞いてくるので入力してください。これが終わるとつぎに戦士は防御力(DEFENCE)・攻撃力(ATTACK)，魔法使いは魔力（MAGIC)，アイドルは魅力(CHARM)に決められたポイントを入力してください。なお余りは体力(HIT)となります。これが終わるとつぎは座標決めです。画面に数字（16進数）をふっておきましたので，それを参考にし入力していってください（注：Aと書いてあるところはAと入力する)。

いよいよ，ゲームです。[1][2][3][7][8][9]キーで左下，下，右下，左上，上，右上に進み，[5]キーでその場にとどまることもできます。今回はスペース・キーで魔法使いは魔法を使うコマンドへ，アイドルは歌を歌います。

敵がいるところへ進もうとしたときに戦闘となります。戦士は肉弾戦，魔法使いは魔法，アイドルは歌を歌います。アイドルですが，たまに味方の体力を回復させたり，敵を一撃で倒したりします。こうして敵を全滅させれば面クリアです。がんばって全10面クリアしてください。

《第1表》魔法について

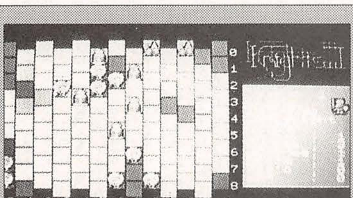
名　　前	消費MP	効　　　果
Fire ball	2	周りにいる敵(1キャラ分)にダメージを与える。
Warp	1	画面の好きな場所へ瞬間移動できる。
Healing	3	味方の体力を回復させる。

これだけ知れば10面クリアできる！

秘密にしておこうと思ったけど，言ってしまうゼッ！　①砂漠みたいなところは力が70%にDOWNする。②敵は真っ暗になるとなんと昼間の1.5倍の強さで攻撃してくる。③アイドルはおまけです！④Healingは味方全員の体力を回復させる。というところでしょう。あとは自分なりに作戦をねってがんばってください。

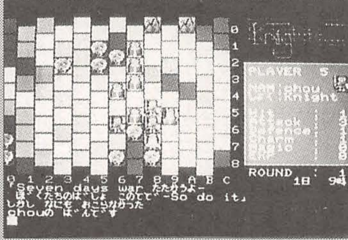
あとがき

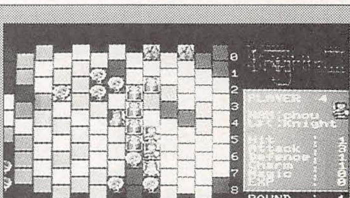
このプログラムはタイリングを使っているのでカセット・ユーザーは付属のデモンストレーション・テープのユーティリティを実行後，このプログラムを実行させてください。



▲《写真1》キャラクターを作ったら座標を入力する

▼《写真2》フォーメーションを決めてスタート!!





▲《写真3》アイドルが歌を歌ったがだめだった

★久し振りに，投稿します。うーん，5億3千万年ぶりかな～。(長崎県諫早市・谷口勝秋17才)……【影：久しぶりじゃない！この前投稿してくれたときは，氷河期に入る前だったかなあ？編：そんなばかな!!】

KNIGHTSⅢのプログラム・リスト

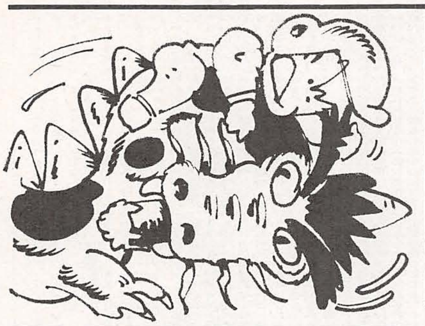
```
10 REM KNIGHTS III ♥♥♥
20 GOSUB1590:GOSUB1270:GOSUB1520:SCREEN,,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:XX=220:YY=0
30 GOSUB1290:GOSUB1160:HI=1:TJ=1:LINE(220,43)-(319,140),6,B:PAINT(221,44),1,6
40 COLOR=(3,0):SCREEN ,0:C1=0:GOSUB 1350:SCREEN ,,0:GOSUB 1070:GOSUB 1000
50 LOCATE 27,18:PRINT USING "ROUND : ##";RO
60 REM T I M E ♥♥♥
70 JI=JI+1:JI=(JI MOD 25):HI=HI-(JI=18):IF JI=11 OR JI=23 THEN COLOR=(4,6)
80 IF JI=13 OR JI=22 THEN COLOR=(4,4):COLOR=(7,5):COLOR=(6,4):TJ=1.2
90 IF JI=15          THEN COLOR=(4,5):TJ=1.5:N=10:GOSUB 1570
100 IF JI=0         THEN COLOR=(4,4):COLOR=(7,7):COLOR=(6,6):TJ=1:N=11:GOSUB 1570
110 IF HI=8 THEN M$="ﾆｯｽｳOVER!/@":GOSUB 1200:GOTO 850
120 JJ=JI+6:LOCATE 32,19:PRINT USING"#日 ##時";HI;(JJ MOD 24)
130 REM M I K A T A
140 FOR M=1 TO NI:I=M:GOSUB 1470:M$=NA$(M)+"ﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ@":GOSUB 1200:XX=X(I):CO=2
150 YY=Y(I):GOSUB 820:GOSUB 160:ON C1 GOTO 890:NEXT:GOTO 560
160 A$=INPUT$(1):A=INSTR("1237895 ",A$):IF A=0 THEN GOTO 160 ELSE GOSUB 800
170 IF A=7 THEN CO=0:GOSUB 820:M$=NA$(M)+"ﾊ ﾄﾄﾞﾏｯﾀ!/@":GOSUB 1200:RETURN
180 IF A=8 THEN ON MI(I,0) GOTO 240,340,160
190 XO=X(M)+CX(S,A):YO=Y(M)+CY(S,A):GOSUB 220:    IF M1=1 THEN GOTO 160
200 IF M0<7 AND M0>0 THEN GOTO 160 ELSE IF M0>6 THEN GOTO 230 ELSE GOSUB 810
210 X(I)=XO:Y(I)=YO:M0(XX,YY)=0:M0(XO,YO)=1+I:XX=XO:YY=YO:GOSUB 830:RETURN
220 IF XO<0 OR XO>12 OR YO<0 OR YO>8 THEN M1=1:M0=0:RETURN ELSE M0=M0(XO,YO):M1=
M1(XO,YO):RETURN
230 T=M0-6:ON MI(I,0)-1 GOTO 340,470:M$=NA$(I)+"ﾊ ｳﾀﾗ ｳﾀｯﾀ!!!@":GOSUB 1200
240 ON INT(RND(1)*5)+1 GOSUB290,300,310,320,330:BGM1:GOSUB 1580:GOSUB1200:BGM0
250 CO=0:XX=X(I):YY=Y(I):GOSUB 820:CH=INT(RND(1)*(MI(I,4)*MJ))
260 IF INT(RND(1)*(9-CH))<1          THEN H=1          :GOSUB 460:RETURN
270 IF INT(RND(1)*(99-CH))<1 AND A<>8 THEN M$="ｱｲﾄﾞﾙｦ ﾅﾒﾝｼﾞｬﾈｴﾖ!!@":GOSUB 1200:A
P=99:DP=0:GOSUB 500:RETURN
280 M$="ｼｶｼ ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｶｯﾀ@":GOSUB 1200:RETURN
290 M$="｢ﾓｳｰﾅﾆﾓｰｲﾗﾅｲﾖｰ/ ｲﾏﾓｰｷﾐｶﾞｽｷﾀﾞｶﾗｰ｣@               ":N= 7:RETURN
300 M$="｢ﾁｮｯﾄ Fall'in Love/ ﾀﾞﾒﾀﾞﾒ ﾁｮｯﾄ Fall'in love｣@      ":N= 8:RETURN
310 M$="｢ｱｰｲﾅﾗｰｼｽﾞｶﾆｰｲﾉﾙﾓﾉｰ/ ｺｺﾛｰﾖﾘｿｲ｣@                ":N= 9:RETURN
320 M$="｢Seven days war ﾀﾀｶｳﾖｰ/ ﾎﾞｸﾀﾁﾉﾊﾞｼｮ ｺﾉﾃﾃﾞｰSo do it｣@":N=12:RETURN
330 M$="｢ﾏﾎｳｦｶｹﾀ ba-by blue――/ ｱｸｾﾙﾌﾐｼｰﾒ ﾓｰｳｲﾁﾄﾞ｣@          ":N=13:RETURN
340 IF MI(I,5)<1 THEN M$="Mpｶﾞｱﾘﾏｾﾝ!!@":GOSUB 1200:GOTO 160
350 M$="1.Warp(1) 2.FireBall(2) 3.Healing(3)@":GOSUB 1200
360 INPUT "NO=";NO:IF NO<1 OR NO>3 THEN BEEP:GOTO 360
370 IF MI(I,5)<NO THEN M$="Mpｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ@":GOSUB1200:GOTO 160 ELSE XX=X(I):YY=Y(I)
380 M$=NA$(I)+"ﾊ"+MT$(6+NO)+"ﾉ ｼﾞｭﾓﾝｦ ﾄﾅｴﾀ!!!!!@":GOSUB 1200
390 CO=0:GOSUB 820:N=3:GOSUB 1580:MI(I,5)=MI(I,5)-NO:ON NO GOTO 400,420,410
400 M0(X(I),Y(I))=0:XX=X(I):YY=Y(I):GOSUB 810:GOSUB 1020:RETURN
410 H=INT((RO+4)/NI):GOSUB 460:XX=X(I):YY=Y(I):CO=0:GOSUB 820:RETURN
420 FORUU=1TO6:XX=X(I):YY=Y(I):CO=0:GOSUB820:XO=X(I)+CX(S,UU):YO=Y(I)+CY(S,UU)
430 BEEP:GOSUB 220:CO=2:XX=XO:YY=YO:GOSUB 820:AP=INT(RND(1)*(RO+1))+1:DP=0
440 IF M0>6 THEN GOSUB 500:GOSUB 450:NEXT:RETURN ELSE GOSUB 450:NEXT:RETURN
450 XX=XO:YY=YO:CO=0:GOSUB 820:RETURN
460 FOR Q=1 TO NI:MI(Q,1)=MI(Q,1)+H:NEXT:M$="ﾐｶﾀﾉHpｶﾞ ｶｲﾌｸｼﾀ@":GOSUB1200:RETURN
470 M$=NA$(I)+"ﾉ ｺｳｹﾞｷ@":GOSUB1200:XX=X(I):YY=Y(I):FOR U=0 TO 5:GOSUB 810
480 FOR UU=0 TO 20:NEXT:GOSUB830:BEEP1:BEEP0:NEXT:AP=INT(RND(1)*(MI(I,2)*MJ))
490 DP=INT(RND(1)*(T(T,1)*TJ)):GOSUB 500:RETURN
500 T=M0-6:T(T,3)=M:REM DAMAGE ｱｸｲﾙ ♥♥♥♥
510 IF AP<=DP THEN N=2:GOSUB1580:M$="miss!/ﾀﾞﾒｰｼﾞｦｱﾀｴﾗﾚﾅｲ@":GOSUB1200:RETURN
520 N=1:GOSUB1580:AP=AP-DP:M$="ｳﾁｭｳｼﾞﾝﾆ"+STR$(AP)+"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞｦｱﾀｴﾀ!@":GOSUB1200
530 T(T,0)=T(T,0)-AP:IF T(T,0)>0 THEN RETURN ELSE M$="ｳﾁｭｳｼﾞﾝｦﾀｵｼﾀ@":GOSUB1200
540 XX=XO:YY=YO:GOSUB 810:M0(XX,YY)=0:TK=TK-1:N=0:GOSUB 1580:MI(I,6)=MI(I,6)+1
550 M$=NA$(I)+"ﾊ EXPｶﾞ 1ｱｶﾞｯﾀ@":GOSUB 1200:IF TK=0 THEN C1=1:RETURN ELSE RETURN
560 REM E N E M Y ♥
570 FOR T=1 TO 5:IF T(T,0)<1 THEN GOTO 750 ELSE FOR II=0 TO 100:NEXT:BEEP
580 C=1:XC=SGN(X(T(T,3))-EX(T))+1:YC=SGN(Y(T(T,3))-EY(T))+1:S=(EX(T) MOD 2)
590 XO=EX(T)+XC(XC,YC,S):YO=EY(T)+YC(XC,YC,S):GOSUB 220
600 IF M1=1 OR M0>6 THEN ON C+1 GOTO 750,760 ELSE IF M0>0 THEN GOTO 630
610 XX=EX(T):YY=EY(T):GOSUB 810:M0(EX(T),EY(T))=0
620 EX(T)=XO:EY(T)=YO:M0(EX(T),EY(T))=T+6:GOSUB 840:GOTO 750
630 M$="ｳﾁｭｳｼﾞﾝﾉ ｺｳｹﾞｷ@":I=M0-1:GOSUB 800:GOSUB 1200:T(T,3)=I:FOR U=0 TO 5
640 BEEP1:BEEP0:XX=EX(T):YY=EY(T):GOSUB810:FOR UU=0 TO 20:NEXT:GOSUB840:NEXT
650 AP=INT(RND(1)*(T(T,1)*TJ)):DP=INT(RND(1)*(MI(I,3)*MJ)):GOSUB660:GOTO750
660 IF DP<AP THEN GOTO 680 ELSE N=2:GOSUB 1580:M$="miss/ﾀﾞﾒｰｼﾞｳｹﾅｲ@"
670 GOSUB 1200:RETURN
680 COLOR=(0,2):AP=AP-DP:N=1:GOSUB1580:M$=NA$(I)+"ﾊ"+STR$(AP)+"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ/ｳｹﾀ@"
690 COLOR=(0,0):GOSUB 1200:MI(I,1)=MI(I,1)-AP:IF MI(I,1)>0 THEN RETURN
700 M$=NA$(I)+"ﾊ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ@":GOSUB 1200:NI=NI-1:M0(X(I),Y(I))=0
710 IF NI=0 THEN M$="ｾﾞﾝﾒﾂﾀﾞｧｰ///@":GOSUB 1200:GOTO 850 ELSE XX=X(I):YY=Y(I)
720 GOSUB 810:IF NI+1=I THEN RETURN ELSE FOR V=I TO NI:X(V)=X(V+1):Y(V)=Y(V+1)
730 NA$(V)=NA$(V+1):FOR U=0 TO 6:MI(V,U)=MI(V+1,U):NEXT:M0(X(V),Y(V))=V+1:NEXT
740 T(T,3)=INT(RND(1)*NI)+1:RETURN
750 NEXT:GOTO 60
760 C=0:T(I,3)=INT(RND(1)*NI)+1:ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 770,780
770 XC=-(XC-1)+1:YC=-(YC-1)+1:GOTO 590
780 XC=INT(RND(1)*3):YC=INT(RND(1)*3):GOTO 590
790 REM P R I N T ♥♥♥♥♥
800 SCREEN,,1:MJ=POINT(X(I)*16+8,Y(I)*16+8):SCREEN,,0:IF MJ=7 THEN MJ=.7:RETURN
ELSE MJ=1:RETURN
810 S=(XX MOD 2):LINE(XX*16-1,YY*16+S*8-1)-STEP(16,16),0,BF:RETURN
820 S=(XX MOD 2):LINE(XX*16-1,YY*16+S*8-1)-STEP(16,16),CO,B:RETURN
830 S=(XX MOD 2):PUT@(XX*16  ,YY*16+S*8),A%((MI(I,0)-1)*52):RETURN
840 S=(EX(T) MOD 2):PUT@(EX(T)*16,EY(T)*16+S*8),B%:RETURN
850 REM GAME OVER ♥♥♥♥♥
860 SCREEN,1,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:N=6
870 GOSUB 1570:LOCATE13,13:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 3000:NEXT:RUN
880 REM C L E A R ♥♥♥♥♥
890 SCREEN,1:CLS:N=5:GOSUB 1570:LOCATE 13,13:FOR I=0 TO 12:FOR U=0 TO 8
900 M1(I,U)=0:M0(I,U)=0:NEXT:NEXT:PRINT "CLEAR!!":RO=RO+1:FOR I=0 TO 3000:NEXT
910 CLS:IF RO<11 THEN GOTO 40
920 REM E N D I N G ♥♥♥♥♥
930 SCREEN,,0:CLS3:SCREEN,,1:CLS3:XX=110:YY=70:GOSUB 1290:LOCATE 11,15
940 PRINT "Program by Taki!":LOCATE 9,6:PRINT "―― Congratulation ――"
950 PLAY"V12T96@3205L8E<G>CED<A>G.F16E<A>CEG<B>EGACFAGC>C<BACFAG2"
960 PLAY"O6L8EFGA16G16&G4RG>CCC16<EG16&G4REFGA>C16<G16&G4CEFEDC16D16&D2"
970 PLAY"EFGA16G16&G4R>DCCC16<EG16&G4R4FGA>C16<G16&G4CEFEDC16G16&G2&G4."
980 PLAY"L16>E8C+DE8C+DE<EF+G+AB>C+DC+8<AB>C+8<C+DEF+EDEC+DEF+8AG+F+8EDEDC+DEF+G
+AF+8AG+A8B>C+<EF+G+AB>C+DEE8C+DEE8C+DE<EF+G+AB>C+DC+8<AB>C+8<C+DEF+EDEC+DEF+8AG+
F+8EDEDC+DEF+G+AF+8AG+A8B>C+<EF+G+AB>C+DEC+2D2C+1":COLOR=(2,3)
990 COLOR=(1,5):FORI=0TO99:NEXT:COLOR=(2,2):COLOR=(1,1):FORI=0TO3000:NEXT:RUN
1000 REM ZAHYO^ KIMEL ♥♥♥
1010 FOR I=1 TO NI:GOSUB 1020:NEXT:RETURN
1020 LOCATE 0,24:PRINT "PLAYER"I:GOSUB 1470
1030 INPUT "X=";X$:XX=VAL("&H"+X$):IF XX<0 OR XX>12 THEN BEEP:GOTO 1030
1040 INPUT "Y=";Y$:YY=VAL("&H"+Y$):IF YY<0 OR YY>8  THEN BEEP:GOTO 1040
1050 IF M0(XX,YY)=0 AND M1(XX,YY)=0 THEN PRINT "Ok!" ELSE GOTO 1030
1060 M0(XX,YY)=1+I:X(I)=XX:Y(I)=YY:GOSUB 830:RETURN
1070 REM POINT SETTEI 1 ♥♥
1080 LOCATE 0,24:FOR I=1 TO NI:PRINT "PLAYER"I;NA$(I);MT$(MI(I,0)+9)
1090 PO=INT(RO+4+MI(I,6)/3):BEEP:PRINT "POINT"PO
1100 IF MI(I,0)=1 THEN CH=4:GOSUB 1140 ELSE IF MI(I,0)=2 THEN CH=5:GOSUB 1140
1110 IF MI(I,0)=3 THEN CH=2:GOSUB 1140:CH=3:GOSUB 1140
1120 IF PO<1 THEN PRINT "OVER!!!!!":BEEP:GOTO 1090 ELSE MI(I,1)=PO
1130 PRINT "ﾉｺﾘﾉ"PO"POINTﾊ Hit POINTﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ!":PRINT:NEXT:RETURN
1140 P=0:BEEP:PRINT MT$(CH)"ﾉ Point ﾆｲｸﾗｲﾚﾙ";:INPUT P:IF PO<P THEN PRINT"ERR"
1150 BEEP:MI(I,CH)=P:PO=PO-P:PRINT "ﾉｺﾘﾉ POINT"PO:RETURN
1160 REM POINT SETTEI 2 ♥♥
1170 FOR I=1 TO NI:IF MI(I,0)=1 THEN MI(I,2)=1:MI(I,3)=1:NEXT:RETURN
1180 IF MI(I,0)=2 THEN MI(I,2)=1:MI(I,3)=1:MI(I,4)=1:NEXT:RETURN
1190 MI(I,4)=1:NEXT:RETURN
1200 CH=0:LOCATE0,24:REM ♥♥♥♥♥-M-A-S-S-G-E-♥♥♥♥
1210 CH=CH+1:A$=MID$(M$,CH,1):IF A$="/" THEN PRINT:GOTO 1230 ELSE BEEP1:BEEP0
```


★ＯＦに届く手紙は，たくさん来ると思ちょる。じゃけど，それを全部影さんが読んどるとは思っちょらん。ゆいたいことがあるならゆーてみー！（山口県宇部市・IWA14才）……【影：そんなこたーにゃーずらよー。】

```
1220 IF A$="@" THEN PRINT:RETURN ELSE  PRINT A$;:GOTO 1210
1230 FOR II=0 TO 30:NEXT:GOTO 1210
1240 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣ SCREEN  MAKE ♥♥♥ ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1250 COLOR 6:LOCATE 0,19:PRINT "0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C":FOR I=0 TO 8
1260 LOCATE 25,I*2+1:PRINT HEX$(I):NEXT:COLOR 7:RETURN
1270 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣ T I T T L E    ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1280 RO=1:XX=110:YY=80:GOSUB 1290:BEEP:BEEP:BEEP:RETURN
1290 RESTORE 2140:SCREEN,1' "KNIGHTSIII"PRINT ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1300 READ A$:X2=VAL(MID$(A$,1,2)):Y2=VAL(MID$(A$,3,2))
1310 READ A$:IF A$="9999" THEN GOTO 1300 ELSE IF A$="END" THEN SCREEN,0:RETURN
1320 X1=VAL(MID$(A$,1,2)):Y1=VAL(MID$(A$,3,2)):SCREEN,,0
1330 LINE(X1+XX   ,Y1+YY   )-(X2+XX   ,Y2+YY   ),2:SCREEN,,1
1340 LINE(X1+XX+5,Y1+YY+5)-(X2+XX+5,Y2+YY+5),1:X2=X1:Y2=Y1:GOTO 1310
1350 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣ ROUND SETTEI ♥♥♥ ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1360 GOSUB 1460:GOSUB 1240:FOR U=0 TO 8:READ A$:FOR I=0 TO 12:B=0
1370 A=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):IF A<3 THEN GOSUB 1410:M1(I,U)=1:GOTO 1390
1380 B=A:A=((B+1) ¥ 4)+2:GOSUB 1410:A=((B+1) MOD 4):ON A GOSUB 1420,1420,1430
1390 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2:READ A:FOR U=1 TO 5:T(U,I)=A+(U ¥ 4):NEXT:NEXT
1400 XX=215:YY=0:RETURN
1410 CH=(I MOD 2):SCREEN,,1:PUT@(I*16,U*16+CH*8),U%(A*52)        :RETURN
1420 M1(I,U)=1    :SCREEN,,0:PUT@(I*16,U*16+CH*8),C%((A-1)*52)    :RETURN
1430 TK=TK+1      :SCREEN,,0:PUT@(I*16,U*16+CH*8),B%:M0(I,U)=TK+6
1440 EX(TK)=I:EY(TK)=U:T(TK,3)=INT(RND(1)*NI)+1:RETURN
1450 FOR UU=0 TO 100:NEXT:NEXT:RETURN
1460 FOR LL=0 TO 1:SCREEN ,,LL:LINE(0,0)-(208,152),0,BF:NEXT:RETURN
1470 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣ JO^TAI PRINT ♥♥  ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1480 LOCATE27,6:PRINT"PLAYER "I:LOCATE27,8:PRINT "NAM!"LEFT$(NA$(I),6)"      "
1490 LOCATE27,9:PRINT "ｼｮｸ!"MT$(MI(I,0)+9)"   ":FOR UU=1 TO 6:LOCATE 27,10+UU
1500 PRINT USING "&      &! ##";MT$(UU);MI(I,UU):NEXT:LOCATE 0,24
1510 SCREEN ,,0:PUT@(300,55),A%((MI(I,0)-1)*52),PSET:RETURN
1520 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣N A M E etc INPUT ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1530 INPUT "ﾅﾝﾆﾝﾃﾞﾎﾞｳｹﾝｼﾏｽｶ(1-5)";NI:IF NI<1 OR NI>5 THEN GOTO 1530
1540 FOR I=1 TO NI:PRINT "PLAYER"I:INPUT "ﾅﾏｴｦ6ﾓｼﾞｲﾅｲﾃﾞﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ";NA$(I)
1550 INPUT "ｼｮｸｷﾞｮｳﾊ 1.IDOL 2.MAGICIAN 3.KNIGHT";MI(I,0)
1560 IF MI(I,0)>3 OR MI(I,0)<1 THEN GOTO 1550 ELSE NEXT:CLS:RETURN
1570 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣  M  U  S  I  C   ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1580 STOPM:PLAY MU$(N),"R64"+MU$(N),"R32"+MU$(N):RETURN
1590 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣   SHOKI  SETTEI   ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1600 CONSOLE20,25,0,1,1:WIDTH40,25:SCREEN2,0,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:COLOR=(3,0)
1610 DIM A%(155),B%(51),C%(103),U%(311),MU$(13),T$(2),I$(2),TI$(5),X(5),Y(5)
1620 DIM MI(5,7),CX(1,6),CY(1,6),MT$(12),M0(13,10),M1(13,10),EX(5),EY(5)
1630 DIM T(5,3),XC(2,2,1),YC(2,2,1):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR 7
1640 FOR I=0 TO 155:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO  51:READ A$
1650 B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 103:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1660 BGM0:FOR I=0 TO 13:READ A$:MU$(I)=A$:NEXT:FOR I=0 TO 2:READ A$,B$
1670 T$(I)=CHR$(VAL("&H"+A$)):I$(I)=CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:FOR I=0 TO 5
1680 LINE(0,0)-(16,16),3,B:READB,R,G:P$=T$(B)+T$(R)+T$(G)+I$(B)+I$(R)+I$(G)
1690 PAINT(5,5),P$,3:GET@(1,1)-(16,16),U%(I*52):CLS3:NEXT:FOR I=0 TO 1
1700 FOR U=1 TO 6:READCX(I,U),CY(I,U):NEXT:NEXT:FOR I=1 TO 12:READ MT$(I):NEXT
1710 FOR I=0 TO 1:FOR U=0 TO 2:FOR II=0 TO 2:READ XC(II,U,I),YC(II,U,I)
1720 NEXT:NEXT:NEXT:BEEP:RETURN
1730 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣C H A R A C T E R ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1740 DATA 0010,0010,E03F,2038,8002,F07F,1040,4015,1030,F03F,0000,1010,F01F
1750 DATA C007,8822,F83F,600D,0820,F83F,C007,0820,F83F,0001,E82F,3838,A00B
1760 DATA F83F,682C,600D,FC7F,F45E,F01E,0280,FEFF,0C60,F29F,0EE0,AC6A,FC7F
1770 DATA 0440,5015,3839,F83F,C006,0441,FC7F,0000,F83E,F83E,0000,0,0
1780 DATA 0010,0010,FCA7,04E6,8001,F65F,3EF8,0C04,F65F,1EF0,0C08,10B0,F0FF
1790 DATA 0000,10B0,F0FF,C007,90B2,F0FF,600D,10B0,F0FF,C007,08A0,F8FF,0001
1800 DATA E8AF,98F2,800E,FCBF,4CE5,4015,FABF,16C1,0461,FABF,0EC1,0461,FCBF
1810 DATA 14C1,0001,FCBF,2CC1,0001,FCBF,54C1,0001,F87F,F87F,0000,0,0
1820 DATA 0010,0010,20A8,E0EF,0040,10B0,F0FF,0040,10B0,F0FF,C047,90F2,F0FF
1830 DATA 604D,10F0,F0FF,C047,10F0,F0FF,0041,CEE7,3EF8,0044,811F,7FE0,0008
1840 DATA 9DBF,FBC0,1C48,9DBF,7BF5,1C40,9DBF,7BE0,1C14,CABF,76C8,0824,24B9
1850 DATA FCFF,0000,F87F,F87F,C006,FC7F,0441,8020,F83E,F83E,0000,0,0
1860 DATA 0010,0010,C007,4004,0002,F01F,3018,0004,2828,D837,D016,9012,F01F
1870 DATA 600D,3018,D017,C007,0820,F83F,0001,A44A,FC7F,A00A,4445,FC7F,4005
1880 DATA 0C41,FC7F,0001,1441,FC7F,0001,0C41,FC7F,0001,1441,FC7F,0001,2C41
1890 DATA FC7F,0001,5441,FC7F,0001,FE9F,F2FF,F87F,FC7F,FC7F,0000,0,0
1900 DATA 0010,0010,2000,2000,0000,7002,5002,2000,F007,D005,2002,F817,8814
1910 DATA 4002,F83F,8829,4014,FC3F,0429,8010,FC7F,0447,0020,FE7F,2256,0020
1920 DATA FCFF,44AA,0044,FEFF,0291,0008,FFFF,85A0,0010,FEFF,42C1,0000,FFFF
1930 DATA A582,0000,FE7F,4A41,0000,FC3F,9435,0000,E80B,E80B,0000,0,0
1940 DATA 0010,0010,303E,F03F,C00F,1874,887F,F03B,0CC4,04FA,F87F,0CC0,04F8
1950 DATA F87F,8EA0,82F0,7CDF,CEA0,42C0,BCFF,5E84,02E4,F8FB,1E0C,02E8,F8F7
1960 DATA 7C88,44C0,B07F,FC80,04C0,F07F,F845,0864,C03B,F030,3033,800C,6009
1970 DATA A00F,4000,E018,601F,8000,3020,D03F,2000,E01F,E01F,0000,0,0
1980 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣   M  U  S  I  C   ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
1990 DATA"@3206L64V12CDEFGAB>CDEFG","@5806L64V15CV14CV13CV12CV11CV10CV9CV8C"
2000 DATA"@3207L32V12CDE","@1805L32V12CDEDFGFGAGAB","@3205L16V12BAGAGFGFEFED"
2010 DATA"@3307L8V12CDEFG2L16GFEDC","@3204L5V12E.D8CDEEDCD.C8<BGA2"
2020 DATA"@3206V12T100L16A4A8.GF+2F+8A8G8F+D&D4R4DE8G&G8GG&GG8GG8G8F+E8D&D2"
2030 DATA"@3206T164L8F4RC<A4>C4F4R4AAGGA4RGF4E4D2"
2040 DATA"@32T116V12L806GF16E16&EFGF16E16&EFGG16G16&GB8>C4R4<FF16F16&FAB4.AG2"
2050 DATA"@1202L4V12C","@2202L8V12C>C>C>C>C>C"
2060 DATA"T120@3206L16C4C8CCR8CCD8EC&C4R2L8CDEDCC16C16R<BAB16>C16&C4REG.E16&ED
2070 DATA"T160@3205L8AAAAAAAB4>C+C+&C+D16C+16<L4BRAG+A8F+8&F+AG+A<B&B2.>>C+8&C+8
C+8<BAB"
2080 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣ ｲﾛｲﾛﾅ    DA TA    ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
2090 DATA 00,00,55,AA,FF,FF,1,0,0,2,0,1,1,0,1,0,0,1,0,1,2,1,1,2,-1,0,0,1,1,0
2100 DATA -1,-1,0,-1,1,-1,-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,-1,1,0,Hit,Attack,Defence,Charm
2110 DATA Magic,EXP,Warp,FireBall,Healing,Idol,Magician,Knight,-1,-1,0,-1,1
2120 DATA -1,-1,0,0,0,1,0,-1,0,0,1,1,0,-1,0,0,-1,1,0,-1,0,0,0,1,0,-1,1,0,1,1,1
2130 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣T I T T L E  DATA ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
2140 DATA3800,1500,0510,1520,1510,2010,2515,2520,2920,9999,0300,0800,9999,0500
2150 DATA0520,9999,0320,0820,9999,2720,2710,9999,2510,2910,9999,2706,2708,9999
2160 DATA3820,3320,3017,3013,3310,3810,3830,3633,2533,2230,2225,9999,4100,4120
2170 DATA9999,4110,4710,5013,5020,9999,5010,6010,9999,5505,5520,9999,7012,6810
2180 DATA6210,6012,6013,6215,6815,7017,7018,6820,6220,6018,9999,7000,9000,9999
2190 DATA7020,9020,9999,7500,7520,9999,8000,8020,9999,8500,8520,END
2200 REM ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◣   R  O  U  N  D   ◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥◣◥
2210 DATA022BBA7787833,02B7753A7B773,00BD755BB2BB7,B22BA77E2012B,BB11BB7B1102B
2220 DATA77BB1BA7BB1BB,37B11B757B11B,57BBB77377B1B,5377775357BB0,2,1,1
2230 DATA7BB00000BB778,8D0000000BBB7,7B0070000B00B,A7BB0B000000B,47A7D7BB000BB
2240 DATA357377ABB0B77,5B53537B0BB7A,BBB35577E7799,BBB7373877777,2,2,1
2250 DATA33377B7B77BBB,3537B0B0BB77B,5337B0E000BE7,3A7BB0B0BD0B7,7BB000B0B00B7
2260 DATA7B0BB0B00BB77,7B00D0E0B7A33,77BB00B0B7355,BB77BBBBB7333,3,2,2
2270 DATADBBBBBB3BBBBD,BBBDBBEBBDBB7,BBD7BBBBB7DBB,D6BCCCCCCC3ED,BBBBB3EBBBBB7
2280 DATABBBBBDBDB7BBB,DBBBD7EBD7BBD,B7BB3BBBBBBB7,B7D7BBBBBBDBB,3,3,3
2290 DATA33777B7B79335,388BB0E0BB775,7BB00B0E00BB3,7B00B7B7BB0B7,7B0BB9747B0B7
2300 DATA9EB0BB9BAB0E8,7B0000B0B00B7,77BB0B0B0BD77,4377B7B9B9743,4,3,3
2310 DATA3BBB7D1B7B1B3,5B22BBBBBBB93,B2172E4B1BAB7,2B222D3B22B2B,10BBB769BBB2B
2320 DATA0BB36BBBB1B1B,00BDB11228BB0,00B1B188831BB,BC0B183367 1B5,4,4,4
2330 DATABBBBBB57B1C10,BBEBEB57B1C20,BCB7BC5ABB2C2,BC717557B1222,555557 7BB12C2
2340 DATA7777773B122C2,A877ABD112C22,7733B1B2C2200,3534BB1020000,5,5,4
2350 DATA333BB363BB333,3BB7799977BB3,B7799111 9977B,7679122219767,7679120219767
2360 DATA7777992997777,BB777929777BB,33BB75229BB33,3333BB52D3333,6,5,5
2370 DATA0077877787700,B87777A777783,BB00717170033,DBB1131311335,BEB1536351363
2380 DATADBB0111110335,B003333333003,B83336333383,0333433343330,7,6,5
2390 DATA7773334735333,3355677777363,4353B73111773,B777B76311175,73ABCB7573773
2400 DATA93B38733733BB,77793737634BB,BB7733577BBB1,347773377B111,9,7,6
2410 REM ======================================================
2420 REM  --KNIGHTS III--  (C)TAKI SOFT    -TEST PLAYER- Y.HOSOKAWA K.SADA
2430 REM  ﾀﾞﾚｶ PC80srﾃﾞｷｶｲｺﾞｶﾞﾜｶﾙﾋﾄ・ﾎﾞｸﾆ ｷｶｲｺﾞﾉ CHARA PUT ﾙｰﾁﾝｦ ﾂｸｯﾃｸﾀﾞｻｲ!!!
2440 REM ﾔｯﾃﾔﾛｳﾄｲｳﾋﾄﾊ "041 ﾎｯｶｲﾄﾞｳ ﾊｺﾀﾞﾃｼ ｷｷｮｳﾁｮｳ 153-10 ﾀｷﾊﾅ ﾉﾘﾀｶ" ﾏﾃﾞｵﾀﾖﾘｦ!!
2450 REM ============================= Good by for now !! ===========
```

★今日，授業中に先生にラリホーの呪文をかけられた。目をさましたら授業が終わっていた。(奈良市・東　聡14才)
……【影：なに！1時間目から寝てて，気がついたら放課後だったって？編：影さんじゃあるまいし。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用



スクロールが気もちいいRPG

ドラゴンを倒(たお)そうよゲーム

中里　幸三郎

◉最初に

敵を倒しながら，経験値を積(つ)み最後にドラゴンを倒すというロールプレイング・ゲームです。

◉遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]でマップ内を移動します。城などに行くと，下にメッセージがでます。スペース・キーを押すとメッセージが消え，移動モードになります。

マップを歩いていると敵に出会います。スペース・キーを押し，テンキーの[8][4]でカーソルを上下に動かし，戦うか逃げるかをきめてください。決定はスペース・キーです。

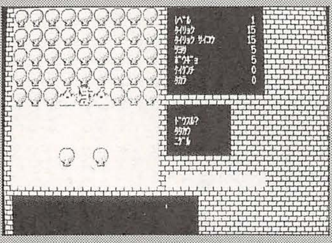
マップ内には，宝箱がいくつかあります。捜(さが)してみてください。また，ワープもありますよ。

★　　　★

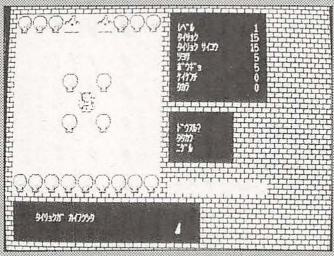
CHECKER FLAG

編：画面のスクロールが速くて気もちいいですよ。

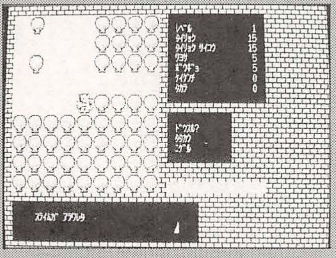
Dr.D：マシン語を使用しているからな。それにしてもこのリストの短いこと。登場キャラは少ないとはいえ，一つ一つはなかなか凝っている。またマップも適度に広いのにこの短さだからな。



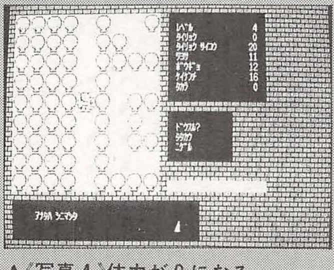
▲《写真1》ゲーム・スタート!! 城があったら必ず入るようにしよう。情報が聞けるゾ!



▲《写真3》体力回復の場所を，情報をもとに捜しだそう!見つけられないときつい!



▲《写真2》マップ内を歩いていると敵が出現する。下に行くほど強いゾ!!



▲《写真4》体力が0になるとゲーム・オーバー。コンティニューもできる

ドラゴンを倒そうよゲームのプログラム・リスト

```
10 REM ◤◢◤◢◤◢  ト゛ラコ゛ンヲ タオソウヨ ケ゛ーム  ◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢
20 CLEAR ,&HAFFF:WIDTH 80,25:CONSOLE 20,25,0,1:DEF USR=&HB8C9:DEF USR1=&HB8E0
30 DEF USR2=&HB940:A=10:B=&HB800:GOSUB 130:A=15:B=&HB080:GOSUB 130:A=18
40 B=&HC000:GOSUB 130:A=0:B=&HBF00:GOSUB 130:COLOR=(1,4),(3,7),(4,7),(5,1)
50 DIM M$(46):FOR I=0 TO 46:READ M$(I):NEXT:A=USR1(0)
60 LINE(16,8)-(303,151),0,BF:FOR I=0 TO 63:POKE &HB000+I,255:POKE &HB040+I,&H55
70 NEXT:LINE(16,160)-(383,191),0,BF:LINE(320,143)-(511,151),5,BF
80 LINE(320,8)-(511,79),0,BF:LINE(320,88)-(447,127),0,BF:GOSUB 810:CLS
90 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):FOR I=0 TO 80:POKE &HC800+I,255:NEXT
100 FOR I=0 TO 6:LOCATE 42,2+I:PRINT M$(I):NEXT:FOR I=0 TO 2:LOCATE 42,12+I
110 PRINT M$(31+I):NEXT:X=5:Y=4:GOSUB 700:A=USR2(0)
120 M(0)=1:M(1)=15:M(2)=15:M(3)=5:M(4)=5:GOSUB 720:GOSUB 760:GOTO 180
130 FOR J=0 TO A:READ A$:CS=0:FOR I=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
140 POKE B+J*32+I,D:CS=CS+D:NEXT:READ A$:IF RIGHT$(HEX$(CS),2)<>A$ THEN 160
150 C=C+1:NEXT:RETURN
160 CONSOLE 0,25:BEEP:LOCATE 24,8:PRINT 860+C*10;"キ゛ョウカ゛ マチカ゛ッテイマス":END
170 REM ████████    メ イ ン    ████████████████████████████████
```

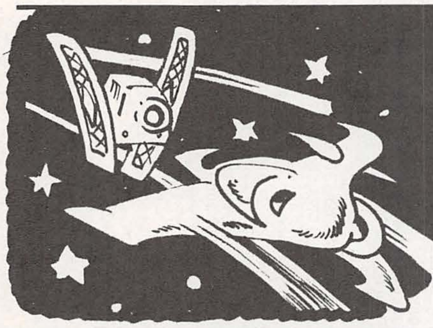

★僕は，某歌手のミニコンサートに行った時に，NECパソコンフェア'88の袋を持っている人がいたので仲間と勘ちがいしてしまった。(東京都江戸川区・プロジェクトNO.37413.15才)……【影：私も仲間なの？】

```
180 I=INP(0):VX=(I=239)-(I=191):VY=(INP(1)=254)*-(VX=0)-(I=251)
190 IF VX+VY=0 THEN 180 ELSE ON PEEK(&HD000+((X+VX+(X+VX<0)*-64) MOD 64)*64+(Y+V
Y+(Y+VY<0)*-64) MOD 64)+1 GOSUB 690,700,690,220,260,290,320,350,360,700,370
200 IF RND(1)*4<.1 THEN R=INT(RND(1)*3+(Y¥16)*3):GOSUB 380:GOTO 180 ELSE 180
210 REM ■■■■■■■■  タ カ ラ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
220 GOSUB 690:LOCATE 8,21:PRINT M$(6);M$(7):M(6)=M(6)+1:IF M(6)=3 THEN 240
230 POKE &HD000+X*64+Y,0:GOSUB 780:GOSUB 720:RETURN
240 POKE &HD077,0:POKE &HD0B6,0:POKE &HD0B8,0:POKE &HD0F7,0:GOTO 230
250 REM ■■■■■■■■  オ シ ロ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
260 GOSUB 690:LOCATE 8,21:PRINT M$(10+M(7)):M(7)=M(7)+1
270 POKE &HD000+X*64+Y,9:GOSUB 780:RETURN
280 REM ■■■■■■■■  タイリョク  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
290 GOSUB 690:LOCATE 8,21:PRINT M$(1);M$(34):M(1)=M(2)
300 GOSUB 780:GOSUB 720:RETURN
310 REM ■■■■■■■■  ワ - プ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
320 GOSUB 690:GOSUB 780:FOR I=0 TO 9:X=X+1:Y=Y-1:GOSUB 700:NEXT
330 FOR I=0 TO 2:Y=Y-1:GOSUB 700:NEXT:RETURN
340 REM ■■■■■■■■  テ キ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
350 GOSUB 690:R=INT(RND(1)*3+12):GOSUB 380:RETURN
360 GOSUB 690:R=16:BEEP 1:FOR I=0 TO 31:NEXT:BEEP 0:GOTO 380
370 GOSUB 690:R=15:GOSUB 750:BEEP 1:FOR I=0 TO 31:NEXT:BEEP 0:GOSUB 380:RETURN
380 GOSUB 710:RESTORE 1390:FOR J=0 TO R:FOR I=0 TO 3:READ A$:T(I)=VAL("&H"+A$)
390 NEXT I,J:LOCATE 8,21:PRINT M$(14+R);M$(9):GOSUB 730
400 REM ■■■■■■■■ ジブン コウゲキ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 GOSUB 780:GOSUB 720:GOSUB 770:RY=0
420 VY=(INP(0)=251)*(RY<1)-(INP(1)=254)*(RY>0):LOCATE 52,13+RY:PRINT " "
430 RY=RY+VY:IF INP(9)<>191 THEN LOCATE 52,13+RY:PRINT "◆":GOTO 420
440 IF RY=1 THEN 480 ELSE LOCATE 8,21:PRINT M$(36);M$(35):GOSUB 770
450 D=INT(RND(1)*M(0)*2+M(3)-T(2)):IF D<1 THEN 470 ELSE T(0)=T(0)-D
460 LOCATE 10,22:PRINT D;M$(37);M$(38):IF T(0)<=0 THEN 570 ELSE 510
470 LOCATE 10,22:PRINT M$(40):GOTO 510
480 IF RND(1)<.3 THEN LOCATE 8,21:PRINT M$(41):GOTO 510
490 LOCATE 8,21:PRINT M$(33);M$(42):GOSUB 780:GOSUB 740:RETURN
500 REM ■■■■■■■■  テキ コウゲキ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 GOSUB 780:IF RND(1)>.2 OR M(3)<T(1)+12 THEN 530
520 LOCATE 8,21:PRINT M$(14+R);M$(43):GOSUB 780:GOSUB 740:RETURN
530 LOCATE 8,21:PRINT M$(14+R);M$(35):GOSUB 710:GOSUB 770
540 D=INT(RND(1)*5+T(1)-M(4)):IF D<1 THEN LOCATE 10,22:PRINT M$(40):GOTO 410
550 M(1)=M(1)-D:LOCATE 10,22:PRINT D;M$(37);M$(39):IF M(1)<=0 THEN 660 ELSE 410
560 REM ■■■■■■■■  テキ タオシタ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
570 GOSUB 780:LOCATE 8,21:PRINT M$(14+R);M$(8):GOSUB 770
580 IF M(5)+T(3)>4095 THEN M(5)=4095 ELSE M(5)=M(5)+T(3)
590 LOCATE 10,22:PRINT M$(5);T(3);M$(7):GOSUB 740:IF R=16 THEN 830
600 IF (M(0)+1)^2-1<=M(5) THEN 620 ELSE GOSUB 780:GOSUB 720:RETURN
610 REM ■■■■■■■■  レベル  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 GOSUB 780:LOCATE 8,21:PRINT M$(0);M$(45);M$(46):M(0)=M(0)+1
630 FOR J=2 TO 4:GOSUB 780:R=INT(RND(1)*3+1):LOCATE 8,21:PRINT M$(J);R;M$(46)
640 M(J)=M(J)+R:NEXT:GOTO 600
650 REM ■■■■■■■■  シンダ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 COLOR=(4,2):M(1)=0:GOSUB 780:GOSUB 720:LOCATE 8,21:PRINT M$(36);M$(44)
670 GOSUB 780:COLOR=(4,7):X=5:Y=4:M(1)=M(2):GOSUB 740:GOSUB 700:GOTO 600
680 REM ■■■■■■■■  ????  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 X=(X+VX+(X+VX<0)*-64) MOD 64:Y=(Y+VY+(Y+VY<0)*-64) MOD 64
700 A%=&HD000+X*64+Y:A=USR(A%):RETURN
710 FOR I=0 TO 55:COLOR=(4,I MOD 8):NEXT:RETURN
720 FOR I=0 TO 6:LOCATE 57,2+I:PRINT USING "#####";M(I):NEXT:RETURN
730 LOCATE 48,18:PRINT M$(14+R):RETURN
740 LOCATE 48,18:PRINT SPC(8):RETURN
750 POKE &HD000+X*64+Y,0
760 A%=&HD000+INT(RND(1)*4096):IF PEEK(A%)=0 THEN POKE A%,10:RETURN ELSE 760
770 FOR I=0 TO 639:NEXT:RETURN
780 GOSUB 770:LOCATE 42,22:PRINT "◢"
790 IF INP(9)=191 OR INP(1)=127 THEN CLS:RETURN ELSE 790
```

```
800 REM ■■■■■■■■■  タイトル  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 LOCATE 8,21:PRINT "ドラゴンヲ タオソウヨ ゲーム":FOR J=0 TO 5:GOSUB 770:NEXT:RETURN
820 REM ■■■■■■■■■  オ ワ リ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
830 GOSUB 780:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:LOCATE 28,8:PRINT "ドラゴンヲ タオシヘイワガモドッタ"
840 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 36,12:PRINT "E N D":NEXT:GOTO 840
850 REM ■■■■■■■■■  データ  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
860 DATA 7E23666F11FCFE19CBE4CBAC1100C80E0906091ABE28067E123E011801AF1412,82
870 DATA 15231CCBE4CBAC10EAD511370019D1CBE4CBAC0D20DBF32100C91182C2CD57B8,B7
880 DATA CD7EB83E0582572CCD7EB8E52104D319EBE1CD57B8FBC90E040609ED53ADB8AF,25
890 DATA BE2809C5E5CD99B8E1C118043E0582572C10E8E52104D319EBE10D20DCC90604,53
900 DATA ED53ADB8AFBE2809C5E5CD99B8E1C118043E0582572C10E8C9B7256E26BFCB15,E1
910 DATA 5E2C56EB314C003E5C4FED7911000019E10EDA0EDA0EDA0EDA0EB39EB10F33C,D9
920 DATA B920E6D35F310000C9ED73D7B8060A3B10FDED73C6B8310000CD00B8C9000000,8F
930 DATA 2100D01100C00E040680C506081A17300436011802360023100F4C11310EC0D20,3D
940 DATA E7EB3E020E0746235E2356231210F93C0D20F3F32100C0D35E0E191155510678,62
950 DATA 7323722310FA11500019115155067873237223310FA115000190D20DFD35FFBC9,95
960 DATA F321E7AF22C6B82192D622ADB82100B2CDA4B8FBC9000000000000000000000,1A
970 DATA FFFFFFFFF0000FFF87FFE1FE3FFFFC7CFFFFFA39FFFFFD19FFFFFA99FFFFF51,48
980 DATA 9FFFFAA9CFFF5553E68A28A7F084510FFE00007FFF8001FFFF0000FFFF8001FF,43
990 DATA 555555555000055500000154028000541500001 02A800010140000100000001,50
1000 DATA 00000001400000014061860550738A05541FD0555507A155553D545555000155,90
1010 DATA FFFFFFFFFFFC01FFFFFC7CFFFFF861FFFFE007FFFF8001FFE0000007803FFC01,CB
1020 DATA 80381C01BFB81DFDBFBFFDFDBFBFF5FDBEBFF5F5BABFD5D5AABD55558000001,6A
1030 DATA 5555555555401555557C555551615555543C555550FF155403FFC050E3FFC71,C0
1040 DATA 3FB81DFD3FB81DFD3FBFFDFD3FBFF5FD3EBFF5F53ABFD5D52ABD5555000001,26
1050 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFC00003FF1FFFF8FE6630C67C81082139008410990084109,9E
1060 DATA 9FFFFFF99008000990080009900800099008000099FFFFFF9C0000003FFFFFFFF,6F
1070 DATA 5555555555555555540001551FFFF8547FFFF654FFFFF511FDFF5591F5D5559,A3
1080 DATA 1FFFFFF91FFD55591FFD55591FDD55591F5D55591FFFFFF9400000155555555,29
1090 DATA C600007FD0C5433FD8F55F3FD855547FD8511400D82AAFFE180AA8021C400A02,E7
1100 DATA 004FAA02141D5A022A0008829400060CC00001F1FC747C07F9D5753FFC01007F,85
1110 DATA 4400005550C5431558F55F155855545558711C00583FFFFE180FEF2EDDC00F2E,B4
1120 DATA 7F4FAA021FDD5F2E3F800FAE1C3FFF8C407C7DF154747C0551D5751554010055,32
1130 DATA FFFFFFF7E0000100F80F1FF7E0000100F80F0000000006C0F80F1FFFE0000100,A6
1140 DATA F14FFFFFE0000100F00FFFFFE0000000F14FFFFFE0000000F80FFFF1E0000000,F1
1150 DATA F80FFFF1E3FFC000F80F0011E3FFC000FFDF7FA7E3FFC000FFDF7F8FE3FFC000,87
1160 DATA FFDF7FFFE3D3C000FFDF7FFFE3DBC000F0010001E3DBC000F77DFFFDE3C3C000,F2
1170 DATA F401582DE3FFC000F5F74BADE3FFC000F4446AADE3FFC000F575CAADE3FFC000,16
1180 DATA F115DAADE0000000FDC44AADE0000000F47F6AADE0000000F5414AADE0000000,7C
1190 DATA F5145AADE0000000F5F7CAADE0000000F5006AADE0000000F55F4AADE0000000,4A
1200 DATA F5515EA1E0000000F55548AFE0000000F5556BAFE0000000F5554821E0000000,1D
1210 DATA F5D55BEDE00FFFF8F5154805E00FFFD8F05D6BF5E00C0018FFD14A05E00DFFD8,A9
1220 DATA F0575BFDE00DFFF8F5D04801E00C0018F447EBEDE00FFFD8F7DE8A25E00FFFD8,B8
1230 DATA F040BAB5E00C0018F75E8A85E00DFFF8F152AAF5E00DFFF8FD5AA0C5E0000000,4D
1240 DATA F142BFD5E0000000F7528115E0000000F156BD55E0000000FD50805DE00000E0,89
1250 DATA F15FB7D5E00001F0F751B455E00003F8F1451115E00003B8FD751FD5E0000380,99
1260 DATA F1450055E00001F0FB5DFF51E00800E0F144001FE0000000FD77FFD1E0000000,24
1270 DATA F1000015E0000000F5FFFFF5E0000000F4000005E0000000F7FFFFFDE0000000,59
1280 DATA F0000011E0000000FFFFFFF7E0000000FFFFFFF7E0000000FFFFFFF7E0000000,5D
1290 DATA 0A99D2D9D2DAD2DBD29BD29CD2F9DCFADCFBDCFCDC03B9DCFAD81DD20404D184,64
1300 DATA D191D07AD80268DC48D101B7D00B9CDF36DA74D970D9EED8B0D8B2D8B5D8B6D8,8A
1310 DATA B7D8B9D8012CD300000000000000000000000000000000000000000000000000,20
1320 DATA 00B080B080B080B100B100B000B100B000B100B100B000000000000000000000,15
1330 DATA レベル,タイリョク,タイリョク サイコウ,ツヨサ,ボウギョ,ケイケンチ,タカラ,ヲ テニイレタ,ヲ タオシタ,ガ アラワレタ
1340 DATA シタホド ツヨイテキガデル,キノ チュウオウニ タイリョクカイフクノ ハショガアル
1350 DATA アルキノ シュウイニ タイリョクカイフクノ ハショガアル,トウリヌケラレルキガアル,スライム,スラッグ,コウモリ,ゴースト
1360 DATA サソリ,オーク,ガイコツ,リカント,ナイト,ベアー,キメラ,リザードマン,ゴーレム,デーモン,サイクロプス
1370 DATA キングスライム,ドラゴン,ドウスル?,タタカウ,ニゲル,ガ カイフクシタ,ノ コウゲキ,アナタ,ポイント,アタエタ
1380 DATA ノ ダメージ,ミ ス,ニゲラレナイ,コトガデキタ,ハ ニゲダシタ,ハ シニマシタ,ガ,アガッタ
1390 DATA 03,04,04,01,06,06,06,01,09,07,07,01,0F,0B,0D,01,11,0D,0F,01
1400 DATA 14,0F,12,02,21,19,19,03,29,1B,1F,03,2B,1D,21,04,2D,2A,19,04
1410 DATA 32,2D,1B,05,37,27,21,06,41,2F,21,06,49,35,1D,08,64,33,23,09
1420 DATA 04,05,0F,80,FF,3C,40,01
```

★949-61 新潟県南魚沼郡湯沢町大字湯沢2455 湯沢ビューホテルいせんをよろしく!!(新潟県南魚沼郡・ぎょん15才)……【影：コラー！OFでCMするんじゃない!!でも，私に宿泊券をくれればゆるしてあげよう。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用



本格的横スクロール・シューティング

GRAMODOKI（グラモドキ）

中村　隆徳

はじめに

おいらは，あの！「N-TYPE」に感動した。そして，「P-TYPE」にも感動した。おれも，「R-TYPEもどきを作って感動するぞ!!」と誓(ちか)ったのが，9月の終わり頃だった。そして，完成したのがこれだ。ほほ！？　ぜんぜん「R-TYPE」に似(に)てないぞ！

プログラムの説明だ！

というわけで，このゲームは，「グラディウス」もどきです。でも，パワーアップはないよ。

メイン・プログラムはオールマシン語で，1.5kバイト，キャラクター・データに，2.5kバイト，計4kバイトでお送りするグラもどき。

このゲームの売りは，なんと言ってもスクロールだ。背景が一つ，星が四重スクロールしてしまうのだ。これは，驚きだ。おまけに，プログラムには，チェックサム付きで，エラーがあった行を表示してくれる親切設計だ。ぜひ打ち込んでもらいたいものです。

ゲームの説明だ！

テンキーで自機を移動，スペース・キーでレーザーを発射だ。レーザーは，押しっぱなしではダメだ。スペース・キーをバシバシ連打してくれ。最高16連射できるぞ。

敵は4種類。移動パターンは16種類もあるぞ。タフなやつもいるから，レーザー一撃では，死なないやつもいるぞ。

デカキャラは，中央の色がちがうところにレーザーを撃(う)ちこめ！全部で4面で，ループするぞ。ちなみにおいらのハイスコアは，78,250点だ。

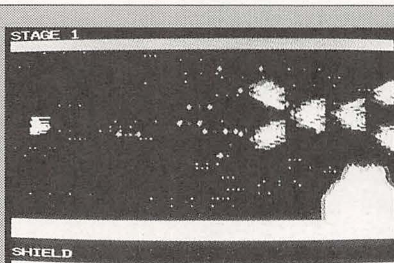
CHECKER FLAG

編：それにしてもすごい弾の数ですね。

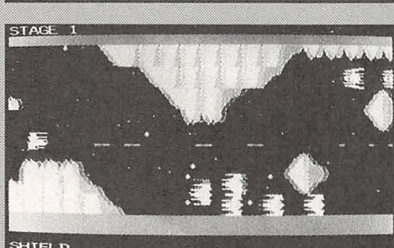
Dr.D：う～ん，自機の弾も連射できるようになっておるし，なかなかよくできているゾ!!　地形の横スクロールなどはお見事じゃ!!

影：おーっ！この敵，前にでてきたと思ったらいきなりうしろにさがったゾー!!

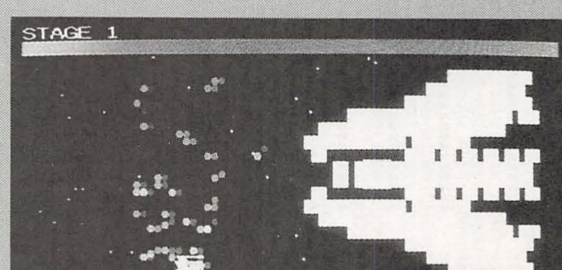
Dr.D：敵の動きのパターンも豊富じゃ。それに，このスピード感はすごいゾ!!ただ難易度が高いので，普通は1番遅い状態でプレイするとよかろう。



◀《写真1》ゲーム・スタート!!敵は，ものすごい数の弾をはいてくるぞ!!



◀《写真2》ゲーム中はこういう地形がスクロールする。岩をうまく使って移動しよう



▲《写真3》こいつがボスキャラだ!!うかつに近づくと弾にやられてしまうゾ!!

★OFコーナーの常連となるには，一つ，ベーマガを知る。二つ，OFを知る。三つ，影さんを知る!?(山口県宇部市・真田慎吾15才)……【編：影さんを知る!?だなんて，そんな恐しいことができるんですか？つぐ美：同感だわ。】

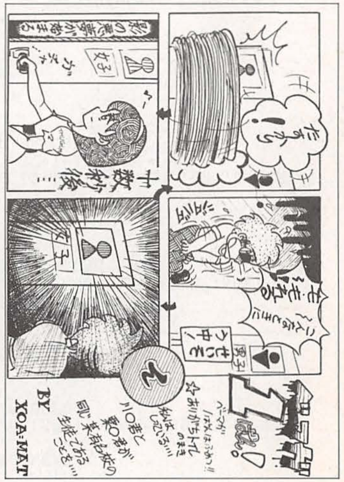
GRAMODOKI のプログラム・リスト

```
100 ' ▤▤▤▤▤  GRAMODOKI  For  PC 8801 SR  series  (V2 only)
110 ' ▤▤▤▤▤    Presented  By  Chonbe.Nakamura  with  [NOP] Software
120 '
130 NEW CMD:CLEAR ,&HAFFF:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:CLS 3
140 CMD PAL 1,375:CMD PAL 2,312:CMD PAL 3,368:CMD PAL 5,192
150 COLOR=(6,2),(7,1):RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
160 S(0)=127:S(1)=63:S(2)=63 :S(3)=31
170 C(0)=386:C(1)=36:C(2)=249:C(3)=352
180 ' ▤▤▤▤▤  ﾃﾞｰﾀ ｶｷｺﾐ  ...etc
190 LOCATE 15,9:PRINT "GRAMODOKI":LOCATE 11,11:PRINT "1 分 22 秒 ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
200 RESTORE 1020:DT=49:AD=&HB9E0:GOSUB 920
210            DT=16:AD=&HB200:GOSUB 920
220            DT=2 :AD=&HB080:GOSUB 920
230            DT=8 :AD=&HC700:GOSUB 920
240            DT=3 :AD=&HB500:GOSUB 920
250            DT=32:AD=&HC800:GOSUB 920
260 FOR I=&HB000 TO &HB03F:POKE I,0 :NEXT I
270 FOR I=&HB4C0 TO &HB4FF:POKE I,85:NEXT I
280 FOR I=&HB300 TO &HB3BF:POKE I+256,PEEK(I):NEXT I
290 FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 3
300   A=PEEK(&HB200+I*64+Y*4+X):POKE &HB13C+I*64-Y*4+X,A
310 NEXT X,Y,I
320 FOR K=1 TO 4:FOR I=0 TO 255
330  AD=&HCB00+K*256+I
340  A=INT(RND(1)*8)+8:B=INT(RND(1)*8)+8:C=INT(RND(1)*10)
350  IF C=0 AND I<159 THEN POKE AD,A*16+B ELSE POKE AD,&H88
360 NEXT I,K
370 AD=&HC000:FOR I=0 TO 47
380  X=INT(RND(1)*80):Y=INT(RND(1)*120)+18
390  POKE AD,INT(RND(1)*4):AD$=HEX$(&HC000+Y*80+X)
400  POKE AD+1,VAL("&H"+RIGHT$(AD$,2))
410  POKE AD+2,VAL("&H"+LEFT$(AD$,2))
420 AD=AD+3:NEXT I
430 POKE &HBFF0,0:POKE &HBFF3,4:POKE &HBFF4,212:POKE &HBFF6,0:POKE &HBFF7,0
440 CLS 3:ST=0:SC=0
450 '
460 ' ▤▤▤▤▤  ｽﾃｰｼﾞ ｾｯﾃｲ
470 POKE &HBFF6,0:POKE &HBFF7,0:CMD PAL 4,C(ST AND 3)
480 POKE &HBFFC,&HC8+(ST AND 3):POKE &HBFFD,0:POKE &HBFFE,0:POKE &HBFFF,0
490 FOR I=&HC300 TO &HC6FF:POKE I,0:NEXT I
500 FOR I=&HC300 TO &HC33F STEP 4:POKE I+2,1:NEXT I
510 FOR I=0 TO 15:POKE &HC400+I,PEEK(&HB520+(ST AND 3)*16+I):NEXT I
520 IF ST<4 THEN POKE &HBD31,S(ST) ELSE POKE &HBD31,S(ST AND 3)¥2
530 CLS 3:LINE (639,187)-(0,180),6,BF:LINE -(639-PEEK(&HBFF0)*8,187),7,BF
540 LINE (0,8)-(607,15),5,BF:LINE (0,144)-(607,159),5,BF
550 COLOR 0:FOR I=0 TO 19:LOCATE 38,I:PRINT "■■":NEXT I:COLOR 7
560 LOCATE 0,0:PRINT "STAGE";ST+1:LOCATE 0,21:PRINT "SHIELD"
570 '
580 ' ▤▤▤▤▤  ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
590 FOR I=0 TO 2
600  IF I=2 THEN POKE &HBFFC,&HCC+(ST AND 3)
610  POKE &HBFFE,0:A=&HBEC9:CALL A
620  IF PEEK(&HBFFF)=&HAA THEN 740
630 NEXT I:FOR I=0 TO 40:A=&HB9F5:CALL A:FOR A=0 TO 100:NEXT A,I
640 POKE &HBC6E,16:POKE &HBC8E,12:POKE &HBD31,S(ST AND 3)*2+1
650 POKE &HBF05,(ST AND 3)*64:POKE &HBFF8,250-10*(ST+1)
660 A=&HBF04:CALL A:POKE &HBC6E,4:POKE &HBC8E,8:POKE &HBCAF,63
670 IF PEEK(&HBFFF)=&HAA THEN 740
680 '
690 ' ▤▤▤▤▤  ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱ
700 POKE &HBA04,112:POKE &HBA08,34
710 FOR I=0 TO 50:A=&HB9E0:CALL A:FOR A=0 TO 50:NEXT A,I
720 POKE &HBA04,16:POKE &HBA08,4
730 FOR I=16 TO 79:LINE (0,I)-(639,I),0:LINE (0,159-I)-(639,159-I),0:NEXT I
740 T=PEEK(&HBFF6)*256+PEEK(&HBFF7):S=81-PEEK(&HBFF0)
750 IF PEEK(&HBFFF)=&HAA THEN 870
760 LOCATE 1,6:PRINT "STAGE";ST+1;"SCORE "
770 FOR I=1 TO T:BEEP 1:LOCATE 15,6:PRINT I*20:BEEP 0:NEXT I
780 LOCATE 1,8:PRINT "SHIELD BONUS":LINE (0,180)-(639,187),6,BF
790 FOR I=0 TO S-1:LOCATE 15,8:PRINT I*50:FOR A=0 TO 50:NEXT A
800 BEEP 1:LINE (I*8,180)-(I*8+7,187),7,BF:BEEP 0:NEXT I
810 FOR I=0 TO 7:LINE (S*8,180)-(S*8+319,187),6+(I AND 1),BF:BEEP:NEXT I
820 SC=SC+T*20+S*50:LOCATE 4,11:PRINT "YOUR TOTAL SCORE ";SC
830 ST=ST+1:S=S+40:IF S>81 THEN S=81
840 POKE &HBFF0,81-S:GOTO 450
850 '
860 ' ▤▤▤▤▤  GAME OVER
870 FOR I=16 TO 143:LINE (0,16)-(639,I),0:LINE (0,159-I)-(639,143),0:NEXT I
880 CLS 3:LOCATE 2,10:PRINT "YOUR LAST SCORE ";SC+T*10
890      LOCATE 4,12:PRINT "HIT RETURN KEY TO REPLAY"
900 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 430 ELSE 890
910 '
920 ' ▤▤▤▤▤  ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ & ﾁｪｯｸ
930 FOR I1=1 TO DT:SUM=0:FOR I2=1 TO 4:READ A$
940 FOR I3=1 TO 8:A=VAL("&H"+MID$(A$,I3*2-1,2))
950 POKE AD,A:AD=AD+1:SUM=(SUM+A AND 255)
960 NEXT I3,I2:A=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):DL=DL+1
970 IF SUM<>A THEN CLS:BEEP:PRINT "Data Error in ";1010+DL*10:END
980 NEXT I1:RETURN
990 '
1000 ' ▤▤▤▤▤  ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
1010 ' ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
1020 DATA 2170BECD38BEED5F,E67F672E000E5D11,A8C7C300BACD80BE,2AF3BFC357BB00007C
1030 DATA F3ED790610C5D501,040000EDB0D1EB01,500009EBC110EED3,5FFBC93AFDBFFE0358
1040 DATA 28063C32FDBF1814,3AFEBF3C32FEBF87,876F3AFCBF67114C,C5CD4EBA2101C5116E
1050 DATA 00C501FF27F3D35E,EDB0D35FFBC90604,C57EF5E60FCD6BBA,F1E6F00F0F0F0FCD9C
1060 DATA 6BBA23C110EAAF32,FDBFC93C47FE0930,1AE5D521C0B01140,001910FDD1D50E5E11
1070 DATA CD00BAD121000519,EBE1C9E5D54FFE09,283A06102100C5C5,237E2BA720277323AF
1080 DATA 722379D6097723E5,2100C43D876F7E23,4EE1772379878787,875F16C7011000EBBB
1090 DATA EDB0C11807012000,09C110CB2100B0D1,D50E5ECD00BA18AB,F3ED7906101100B9A9
1100 DATA C5010400EDB0014C,0009C110F3D35FC9,FEC0280336C0C936,C8C92AF3BFDB00FEA0
1110 DATA EB283FFEFB2840FE,BB2841FEEF2842FE,BF284EDB01FEFE28,581819E5D5EB2100AE
1120 DATA B00E5CCD00BAD1E1,19E5CDA4BCE1A720,0322F3BF2AF3BF11,80B0EB0E5CCD00BAF6
1130 DATA 1834113F0118D411,400118CF11410118,CADB01FEFE280511,FFFF18BF11BFFE18C8
1140 DATA BADB01FEFE280511,010018AF11C1FE18,AA11C0FE18A5DB09,E640C03AF5BF4711C6
1150 DATA 00C32AF3BFEB237E,A7280423232310F6,C9018302EB09EB72,2B732160BECD38BEAD
1160 DATA 00217ABB7EC3F0BA,0E5D2AF3BFCDD8BA,2100B91140B90140,00EDB00E5E2AF3BFF1
1170 DATA CDD8BA2100B90680,7E23A7200310F9C9,21F0BF342170BECD,38BE218FF83AF0BFA3
1180 DATA 47115000AFC5E5F3,D35CC50608771910,FCC1D35FFBE12BC1,10EB3AF0BFFE50C03F
1190 DATA 3EAA32FFBF2150BE,C338BE0620C55E23,56237AA72836E5D5,2100B0CD4FBCD1E139
1200 DATA 4E234623EB09EBCD,66BCA720162B2B2B,2B732372232323E5,2AF9BFCD50BCE1C1E4
1210 DATA 10CBC92B2B2B2BAF,7723772323231 8EF,0604F3EBC5D35D1A,137701500009C1102C
1220 DATA F3D35FFBC900C5E5,D5EB1150000604F3,D35E7E00000000A7,20041910F3AFD35F28
1230 DATA FBD1E1C1C90100B5,1100C318060108B5,1180C321F9BF7123,700000000000000CE
1240 DATA EBC30BBC7CFEC328,0BFEE928077DE63F,2802AFC93EFFC906,102100C5C5E55E236C
1250 DATA 567AA72853E5D521,00B00E5CCD00BAD1,E1234623237EFEFF,284CA7200423231 8E7
1260 DATA F33523784E2346D5,EB09E50E5EF5CDD8,BA2100B906407EA7,20272310F9C121C042
1270 DATA B21140001910FDD1,D50E5CCD00BAD1E1,E1E5732372CD2EBD,E101200009C1109C70
1280 DATA C9F1D1E118EFE1AF,7723772B18EBED5F,E63FC02180C30620,C5237EA7203D013FA7
1290 DATA 01EB09EB2B732372,23E53AF4BFBA380A,2804160518061603,18021601216FFE0142
```

★あっ!!影さん，あそこ!!……よし，このスキにっと…。(愛知県名古屋市・Monday16才)……【影：私にかくれてOFに載るとは。まあ，今回ははじめてだから，ラーメン・ライス２人前でかんべんしてあげよう。】

```
1300 DATA 5000ED5FE607FE05,380511FFFF180682,093D20FCEBE17323,72C1C9232323C11072
1310 DATA B7C9214FC53E8006,20114001F3D35E77,1910FCD35FFBC921,00C50610C5E55E23C8
1320 DATA 7EA7283D57EB0E5D,CDD8BA2100B90140,003EFFEDB1202AE1,E55E2356234623353 4
1330 DATA 201F3AF7BF0E0080,32F7BF3AF6BF8932,F6BFE1E5AF772377,2150BECD38BECDEA33
1340 DATA BDE101200009C110,B3C92110C406107E,A72007360A237323,72C92323231 0F0C9D2
1350 DATA 2110C40610C5E57E,A7281335281823 5E,2356ED5FE67F672E,000E5DCD00BAE123C0
1360 DATA 2323C110E0C9235E,23562100B0E5D50E,5CCD00BAD1E118E1,7EFEFFC8D344237EDC
1370 DATA D3452318F300004B,BE4FBE6002000001,0612081F0B3C0C1A,0D090707FFFFFFFF8B
1380 DATA 062408070B3F0C03,0D010738FFFFFFFF,065009130B100C07,0D030707FFFFFFFF95
1390 DATA 06302100C0C57E87,4FE521C1BE060009,5E2356E17E234E23,46E5C5E1F3D35C7EFF
1400 DATA E6FC77197DFE5038,127EF60377D35FFB,EBE1722B732323C1,10CBC91150001918BB
1410 DATA ECFFFFFEFFFDFFFC,FFCD1BBACD82BD06,02C5CDFABACD85BC,CD97BDCDB7BCCD8DA3
1420 DATA BCCDA8BBCD85BCCD,97BDCD8DBCCD00BE,CD80BEC110DB3AFF,BFA7C03AFEBFFE3F06
1430 DATA C8C3C9BE2100B311,4CC00E5CCD00BA06,083E01C5F532B6BF,CD80BECD91BFF18742
1440 DATA 3CC110EF21C0B411,B0D60E5ECD00BA3E,1F32AFBC061C11A8,C7C5D5CD2EBDE111FB
1450 DATA 400119EBC110F2CD,FABACD85BCCD8DBC,CDA8BB3AFFBFA7C0,01300010FE0D20FBA3
1460 DATA 3E5D3271BC11AFD6,CD66BC2171BC365E,A728C12150BECD38,BE2170BECD38BE2116
1470 DATA F8BF3420AF3EFF32,FFBF2150BECD38BE,C9011020ED5B4BBE,21A8C7D5E5C5E50E26
1480 DATA 0A1145BECD2D39F3,D35C0607114F003A,4FBEA728363EFF77,23771910F2D35FFBC2
1490 DATA E12300ED5B4BBE13,ED534BBEC110CE2A,4DBE23224DBEE111,300219D1ED534BBE2C
1500 DATA 06200D20B63E0032,4DBEC9AF18CA0000,00000004D4100000,00000000000000000C6
1505 ' ハイケイ キャラクタ
1510 DATA DB6DB6DB36DB6DB6,1DB6DB6D0F6DB6DB,00DB6DB60076DB6D,002DB6DB001B6DB6ED
1520 DATA 0002DB6D0001B6DB,0000EDB600007B6D,000007DB000000B6,0000007F000000017F
1530 DATA 6DB6DB6CDB6DB6D9,B6DB6DB26DB6DB64,DB6DB6C9B6DB6D92,6DB6DB64DB6DB6C9D3
1540 DATA B6DB6D926DB6DB24,DB6DB6C9B6DB6D92,6DB6DB24DB6DB649,B6DB6C926DB6D92522
1550 DATA 9249249324924924,4924924C92492490,2492493049249280,924AA0002494000071
1560 DATA 4928000092500000,248000004A000000,9400000020000000,4000000080000000B5
1570 DATA 6DB6DB49DB6DB692,36DB6D252DB6DA49,1B6DB49206DB6926,05B6B24C036AC49840
1580 DATA 00D583F0002E0000,0018000000000000,0000000000000000,000000000000000008E
1585 ' テキ キャラクタ
1590 DATA 00000AAA00005554,0002AAAA036D5553,36DAAAA0AAA96C00,40029249095B6DB688
1600 DATA 095B6DB640029249,AAA96C0036DAAAA0,036D55530002AAAA,00005554000 0AAA88
1610 DATA 0000006D0036DB49,0025D20000088055,0003E2A800155545,0AAA8AAA542D6B5B06
1620 DATA 542D6B5B0AAA8AAA,001555450003E2A8,000880550035D200,0036DB4900000 6D16
1630 DATA 0000006D0006DB49,36D5D20000088000,DB63E55500155500,0AAAAAAA542DB6C0DD
1640 DATA 542DB6C00AAAAAAA,00155500DB63E555,000880036D5D200,0006DB490000006DDD
1650 DATA 02BBBBB800001554,00002AA800015557,555AAA8000096DB0,0154924855 5B6D55B8
1660 DATA 555B6D5501549248,00096DB0555AAA80,0001555700002AA8,000015540 2BBBBB8B8
1665 ' マイ キャラクタ
1670 DATA 0000000036DB6DB6,155000000AA80000,DB6DB6D855520000,2AA8AAA815555504AF
1680 DATA 15556DA2EEEEDB6C,AAAAEEE0AAA20000,5541DD80EEEC0000,00000000000000000D7
1685 ' テキ ノ コウドウ パターン
1690 DATA 28FFFF10510038FF,FFFFFFFFFFFFFFFF,28FFFF10B1FF38FF,FFFFFFFFFFFFFFFFCB
1700 DATA 28FFFF0440011401,000440013CFFFFFF,28FFFF04C0FE1401,0004C0FE3CFFFFFFF6
1710 DATA 109F00105FFF109F,00105FFF10FFFFFF,105FFF109F00105F,FF109F0010FFFFFF8E
1720 DATA 20AFFF08400120B1,FF50FFFFFFFFFFFF,203F0108C0FE2041,0150FFFFFFFFFFFF03
1730 DATA 14FFFF05A10014FF,FF05A10032FFFFFF,28FFFF1461FF28FF,FF1461FF28FFFFFFF8
1740 DATA 103F0128FFFF10BF,FE10FFFFFFFFFFFF,10BFFE28FFFF103F,0110FFFFFFFFFFFF9A
1750 DATA 28FFFF053F010A01,0005BFFE28FFFFFF,28FFFF05BFFE0A01,00053F0128FFFFFFBA
1760 DATA 14FEFF1000000A02,001000001EFEFFFF,20FEFF40010020FE,FF40010050FFFFFF60
1765 ' レーザー キャラ
1770 DATA 00FFFF0000000000,38FEFE387EFFFF7E,0000000000000000,000000000000000064
1775 ' ステージ ショキ セッテイ
1780 DATA 0200020104020403,04040405060D0000,0400040105080509,060A060B0C0E000095
1790 DATA 04060407060A060B,080C080D100F0000,0604060508080809,0C0B100E100F000008
1794 ' ステージ データ
1795 ' Stage 1
1800 DATA D8888E08D8888E10,D8883E11D8883E11,D8888E12D7888E13,878888138788881 8AB
1810 DATA 7588882875888888,8788888887888888,8888888888888888,88387188883871 8AAC
1820 DATA 893871AA898888AA,998888A894888838,9588883845888838,5588883855848838EC
1830 DATA 5575883E55868808,6588F81385888813,8688881388888813,888BF8288888888842
1840 DATA 88888888B8888888,B888F8880884888C,2875883C8885883C,3885F83C388588134B
1850 DATA 8883881388883811,8888381188883811,8888881284888828,95888888458EA88847
1860 DATA 55E4888855758888,5575888855868888,5588888865888 8C8,868808C4878828C6E9
1870 DATA 878888C8878888C8,B7408888B7628888,B7888988B7888988,B7888988B7888838DD
1875 ' Stage 2
1880 DATA 8888880888888818,8988881098888811,8988081198881011,89081111981311119D
1890 DATA 8928111198881111,8888121188882811,88408E118812E412,8428863E858E8838CB
1900 DATA 45E8883855848E38,5575E83855868838,6588880886 8D8813,D88D8813D88888284C
1910 DATA 8840FF8888628888,8840880888628828,8840888888628888,88408838886288383F
1920 DATA FF408B3888628B38,88888B38FF888B1C,8888081C8888101C,8838111C8888121847
1930 DATA 8888181884882818,8688881888888828,8D8888888D888808,8D40882888518888 2A
1940 DATA 8851888888628808,8888A9138888A913,8488A9138588A928,4588A988558488888 8
1950 DATA 5545888855558788,5565888855868888,5588888C6588883C,8688883CD8DD883C05
1955 ' Stage 3
1960 DATA 8F0884C88F104588,3811558738115587,8F1255878F186588,8828868888C88B88CB
1970 DATA 88C88B3887C88B08,8788881384888A13,4588891355888A13,5584891355858A282C
1980 DATA 554589385555878C,5555878C55658888,5586883865888838,858B8838B68B8838B8
1990 DATA B78888088888E813,8888E8138888E813,8883E71388F38713,888387288DF3873803
2000 DATA 8D8387388DF08438,3D8175383DF17588,8882458888F85587,8880558738F16588CB
2010 DATA 8882858888F88688,888888F88F888888,88888888848888F8,8598888845A8888832
2020 DATA 5598088455A40884,5575088455862886,6588288685882886,868888888488 88886D
2030 DATA 4588888855878808,65A8891085A83911,86D88E12B8D88E18,BB88882C8B8888CCF8
2035 ' Stage 4
2040 DATA 8EE888888FF88888,8EE8888888888888,8888888888888888,8B0884C88B1845C892
2050 DATA 8B1055C88B1155C4,0B1155C62B1165C8,8812858888288688,8888888888D88D8807
2060 DATA 88D88D8888888838,848873387588733E,7588733F7588733E,75A9733F75A9703EA3
2070 DATA 75A9713F75A97138,8608713888187138,8813718888137188,881371888813718865
2080 DATA 8828868E8888888F,8888888E8888888F,0884888E1F858808,1F8588132FB68813CD
2090 DATA 8FB888188FB80818,8F88101888381118,8888121888881818,878828188788881EF4
2100 DATA 84C8D82841C8D88E,12C4D88828418888,8812848888 2886C8,888888C88888B8C8FE
2110 DATA 3887B8083887B810,3887081138871311,3EE713113FF72811,3EE788123FF788281E
```

話…ドキッ(影)



by XOA＝MAT

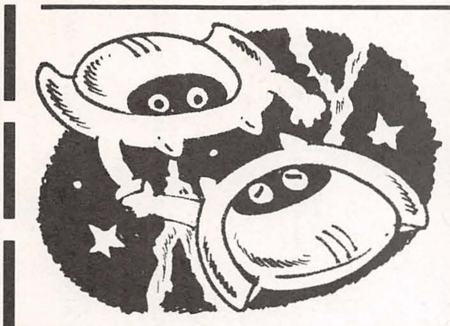
話…私をスキーにつれてって!(つぐ美)



by えるぴいぷる

★影さんに告ぐ,僕のMSX2を壊(これ)してくれ!そしてMSX2+を買ってもらうのだ!それは影さんしかできない。
(北海道枝幸郡・ムはボツぎらい15才)……【編:あまい!!影さんならMSX2+のほうも壊すでしょう。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用



対戦型シューティング・ゲーム

たいけつ

萩原　清文

遊びかた

2人用ゲームです。先に敵の弾に当たったほうが負けです。

操作方法は，プレイヤー1(青)が，[1]，[3]で砲台を左右に回転させ[2]キーで弾を撃ちます。対するプレイヤー2(赤)は，[D]，[G]で回転，[F]で弾です。

弾は，それぞれ1画面に1発しか撃てません。弾と弾がぶつかったときは，消えてしまいます。

入力方法

リスト1を入力，SAVE後，**リスト2**を入力，SAVEしてください。

ゲームをはじめるときは，**リスト1**をLOAD，RUNすると自動的にパターンが，ディスクにセーブされます。ですから，このとき，プロテクト・シールははずしておいてください。

OKとでたら**リスト2**をLOAD，RUNすればゲームができます。

2回目からは，**リスト2**をLOAD RUNするだけでOKです。

●参考文献

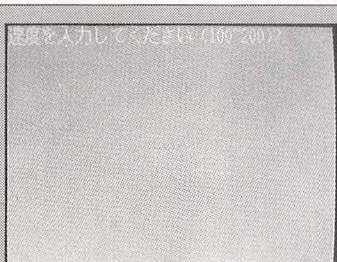
「PC-88VAパーソナルユースのすべて」アスキー出版局
「PC-88VAテクニカルマニュアル」BNN

★

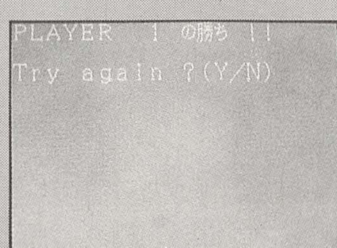
CHECKER FLAG

編：ゲーム内容はおもしろそうなのですが，はっきり言って，この状態では16ビットのスプライトマシンにやらせるのがもったいない感じですね。

Dr.D：たしかにそうじゃな。VAは他の88などに比べ，ゲームが作りやすいはずじゃ。VAユーザーのみんな，がんばれ!!

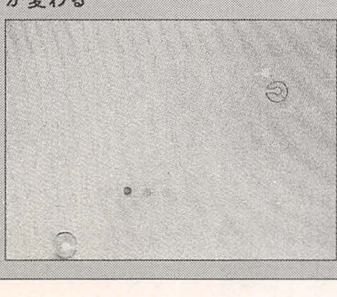


◀《写真1》速度を入力します。100～200までで，200が1番速い



▲《写真3》弾が命中した!! 結局プレイヤー1の勝ちだ!!

▼《写真2》赤と青の砲台角度を動かそう。45°ずつ角度が変わる



《リスト1》たいけつのキャラクター・メイキング・リスト

```
1000 ' キャラクタメイキング プログラム
1010 '
1020 SCREEN WIDTH 5,640,4:CLS 3
1030 DIM A%(292),B%(17)
1040 '══════ 本体描画
1050 FOR X=0 TO 192 STEP 24
1060   CIRCLE (11,11),11,1:PAINT (11,11),1
1070 NEXT
1080 GET (0,0)-(23,23),A%
1090 FOR X=0 TO 239 STEP 30
1100   PUT (X,0),A%,PSET
1110 NEXT
1120 '══════ 砲台描画
1130 FOR I=0 TO 7
1140   READ X(I),Y(I),X1(I),Y1(I)
1150 NEXT
1160 FOR I=0 TO 7
```

★ズバリ！1989年に流行するヘアースタイルは，Dr.Dのようなさっぱりしたものだろう。(福岡県宗像郡・おにぎり14才)……【影：そうだ!!髪型はさっぱりしているのが一番だ!!学校でDr.カットをはやらせよう!!】

```
1170     FOR YY=Y(I) TO Y1(I)
1180        READ A$
1190        FOR XX=X(I) TO X1(I)
1200           C=VAL("&H"+MID$(A$,XX-X(I)+1,1))
1210           IF C=0 THEN 1230
1220           PSET (XX+I*30,YY),C
1230        NEXT XX
1240     NEXT YY
1250     GET (I*30,0)-(I*30+23,23),A%
1260     PUT PATTERN I+1,A%,4
1270 NEXT
1280 ' ========  PLAYER 2
1290 FOR I=0 TO 7
1300     FOR Y=0 TO 23
1310        FOR X=0 TO 23
1320        C=POINT(I*30+X,Y)
1330        IF C<>1 THEN 1350
1340        PSET (I*30+X,Y),2
1350     NEXT X,Y
1360     GET (I*30,0)-(I*30+23,23),A%
1370     PUT PATTERN I+9,A%,4
1380 NEXT
1390 ' ========  砲弾
1400 B%(0)=32:B%(1)=8
1410 FOR I=2 TO 16 STEP 2
1420     READ A$
1430     B%(I)=VAL("&H"+A$)
1440 NEXT
1450 FOR I=3 TO 17 STEP 2
1460     B%(I)=0
1470 NEXT
1480 PUT PATTERN 17,B%,1,9
1490 PUT PATTERN 18,B%,1,10
1500 SAVE PATTERN "ﾀｲｹﾂ.pat",ALL
1510 ' ========  砲台の位置
1520 DATA 8,0,14,15
1530 DATA 8,3,21,15
1540 DATA 8,8,23,14
1550 DATA 8,8,20,20
1560 DATA 8,8,15,22
1570 DATA 3,8,17,20
1580 DATA 0,8,14,14
1590 DATA 3,3,15,15
1600 ' ========  砲台データ
1610 ' ────  上
1620 DATA 0066600,0066600,0066600,0066600,0066600,0066600,0066600,0066600
1630 DATA 0555550,0555550,0555550,5555555,5555555,5555555,5555555,0555550
1640 ' ──── 右上
1650 DATA 0000000000600,0000000006660,0000000066600,0000000666000
1660 DATA 0000006660000,0000566600000,0050555600000,0555555000000
1670 DATA 5555550000000,5555500000000,5555550000000,0555500000000
1680 DATA 0055500000000
1690 ' ──── 右
1700 DATA 0555000000000,5555555000000,5555555666666,5555555666666
1710 DATA 5555555666666,5555555000000,0555000000000
1720 ' ────  右下
1730 DATA 005550000000,055555000000,555555000000,555550000000,555555000000
1740 DATA 055555500000,005055600000,000005666000,000000666000,000000066600
1750 DATA 000000006660,000000000666,000000000060
1760 ' ────  下
1770 DATA 0555550,5555555,5555555,5555555,5555555,0555550,0555550,0555550
1780 DATA 0066600,0066600,0066600,0066600,0066600,0066600,0066600
1790 ' ────  左下
1800 DATA 000000055500,000000555550,000005555555,000000555555,000005555555
1810 DATA 000055555550,000065550500,000666500000,000666000000,006660000000
1820 DATA 066600000000,666000000000,060000000000
1830 ' ────  左
1840 DATA 0000000055550,0000000555555,6666666555555,6666666555555
1850 DATA 6666666555555,0000000555555,0000000055550
1860 ' ────  左上
1870 DATA 060000000000,666000000000,066600000000,006660000000,000666000000
1880 DATA 000066500000,000006555050,000005555550,000000555555,000000555555
1890 DATA 000000555555,000000055555,000000005550
1900 ' ────  砲弾
1910 DATA 3C,7E,FB,FD,FF,FF,7E,3C
```

《リスト2》たいけつのメイン・プログラム・リスト

```
1000 ' ┌──────────────────────────────────────────┐
1010 ' |                                          |
1020 ' |              た    い    け    つ         |
1030 ' |                                          |
1040 ' |         FOR PC-88VA/VA2/VA3              |
1050 ' |                                          |
1060 ' |                                          |
1070 ' |   Programed by 萩原 清文 (西脇高校 電子研究部 会計) |
1080 ' |                                          |
1090 ' |                        HAM(JP3JAE)       |
1100 ' └──────────────────────────────────────────┘
2000 ' ──── 初期設定
2010 WIDTH 80,25:SPRITE SCREEN 1:LOAD PATTERN "ﾀｲｹﾂ.pat",ALL:TURN ON SPRITE
2020 CONSOLE ,,0:WIDTH 40,12:SCREEN WIDTH 5,640,8
2030 CLS 3:PLAY "t125":LINE (0,0)-(639,399),178,BF
2040 NO=0:YES=1:MIN(0)=0:MIN(1)=0:MAX(0)=640-24:MAX(1)=399-24
2050 DIM BALL(2),BALL.X(2),BALL.Y(2),SHITA(2)
2060 DIM MACHINE(4,2),PAT(2),PAT.SUB(2)
2070 ' ────  速度入力
2080 PRINT "速度を入力してください (100~200)";
2090 INPUT V
2100 IF V<100 OR V>200 THEN GOTO 2080
2110 PRINT "START":FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS
2120 PAT(1)=1:PAT(2)=9
2130 MACHINE=2:PULUS=20
2140 ' ────  初速度設定
2150 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+MID$(TIME$,7,2))
2160 FOR I=1 TO MACHINE
2170     MACHINE(0,I)=RND*MAX(0):MACHINE(1,I)=RND*MAX(1)
2180     TH=2*3.14*RND:MACHINE(2,I)=V*COS(TH):MACHINE(3,I)=V*SIN(TH)
2190     MACHINE(4,I)=-1
2200 NEXT
2210 ' ────  マシン移動、壁判断
2220 FOR I=1 TO MACHINE
2230     FOR J=0 TO 1
2240        MACHINE(J,I)=MACHINE(J,I)+MACHINE(2+J,I)/10
2250        IF MACHINE(J,I)<MAX(J) THEN *NO1
2260           MACHINE(J,I)=2*MAX(J)-MACHINE(J,I):MACHINE(2+J,I)=-MACHINE(2+J,I)
2270           MACHINE(4,I)=0
2280           STOPM:PLAY "o5@30v15c"
2290     *NO1
2300        IF MACHINE(J,I)>MIN(J) THEN *NO2
2310           MACHINE(J,I)=2*MIN(J)-MACHINE(J,I):MACHINE(2+J,I)=-MACHINE(2+J,I)
2320           MACHINE(4,I)=0
2330           STOPM:PLAY "o5@30v15c"
2340     *NO2
```

★X1turboZⅢは，電波障害をおさえたとあるが，それ以前のX1のときは，電波新聞社は障害を受けていたの？（福井県小浜市・円周率16才）……【編：きっとZⅢは電波の障害(影)でもこわせないという意味でしょう。】

```
2350    NEXT
2360 NEXT
2370 ' ───  マシン同士の衝突
2380 FOR I=1 TO MACHINE-1
2390    FOR J=I+1 TO MACHINE
2400          DX=MACHINE(0,I)-MACHINE(0,J):DY=MACHINE(1,I)-MACHINE(1,J)
2410          IF (MACHINE(4,I)=J AND MACHINE(4,J)=I) THEN *NO3
2420             IF ABS(DX)>30 OR ABS(DY)>30 THEN *NO3
2430                DUMMY2=DX*DX+DY*DY:IF DUMMY2>30*30 THEN *NO3
2440                   MACHINE(4,I)=J:MACHINE(4,J)=I
2450                   DUMMY=MACHINE(2,I)*DX+MACHINE(3,I)*DY
2460                   DX1=DUMMY*DX/DUMMY2:DY1=DUMMY*DY/DUMMY2
2470                   DUMMY=MACHINE(2,J)*DX+MACHINE(3,J)*DY
2480                   DX2=DUMMY*DX/DUMMY2:DY2=DUMMY*DY/DUMMY2
2490                   MACHINE(2,I)=MACHINE(2,I)-DX1+DX1
2500                   MACHINE(2,J)=MACHINE(2,J)-DX2+DX1
2510                   MACHINE(3,I)=MACHINE(3,I)-DY1+DY2
2520                   MACHINE(3,J)=MACHINE(3,J)-DY2+DY1
2530                   STOPM:PLAY "o7@13c"
2540          *NO3
2550    NEXT
2560 NEXT
2570 ' ───  マシン表示
2580 LOCATE SPRITE 1,MACHINE(0,1),MACHINE(1,1),PAT(1)
2590 LOCATE SPRITE 2,MACHINE(0,2),MACHINE(1,2),PAT(2):TURN ON SPRITE 1,2
2600 ' ───   ＫＥＹ ＩＮ
2610 PL1=INP(0):PL2=INP(2)
2620 IF PL1=&HF7 THEN PAT(1)=PAT(1)+1:IF PAT(1)>8 THEN PAT(1)=1
2630 IF PL1=&HFD THEN PAT(1)=PAT(1)-1:IF PAT(1)<1 THEN PAT(1)=8
2640 IF PL2=&H7F THEN PAT(2)=PAT(2)+1:IF PAT(2)>16 THEN PAT(2)=9
2650 IF PL2=&HEF THEN PAT(2)=PAT(2)-1:IF PAT(2)<9 THEN PAT(2)=16
2660 IF PL1=&HFB AND BALL(1)=NO THEN BALL(1)=YES ELSE 2690
2670    BALL.X(1)=MACHINE(0,1):BALL.Y(1)=MACHINE(1,1):SHITA(1)=PAT(1)
2680    STOPM:PLAY "@58o5v15a"
2690 IF PL2=&HBF AND BALL(2)=NO THEN BALL(2)=YES ELSE 2720
2700    BALL.X(2)=MACHINE(0,2):BALL.Y(2)=MACHINE(1,2):SHITA(2)=PAT(2)-8
2710    STOPM:PLAY "@58o5v15a"
2720 ' ───  弾 壁判断・方向
2730 IF BALL(1)=NO AND BALL(2)=NO THEN 3090
2740    FOR I=1 TO 2
2750       IF BALL.X(I)<-30 OR BALL.X(I)>670 THEN BALL(I)=NO
2760       IF BALL.Y(I)<-30 OR BALL.Y(I)>430 THEN BALL(I)=NO
2770    NEXT
2780 IF BALL(1)=NO AND BALL(2)=NO THEN 3090
2790    FOR I=1 TO 2
2800       ON SHITA(I) GOSUB 2850,2880,2910,2940,2970,3000,3030,3060
2810       BALL.X(I)=BALL.X(I)+DIRE.X
2820       BALL.Y(I)=BALL.Y(I)+DIRE.Y
2830    NEXT
2840    GOTO 3090
2850 ' ─── 上
2860 DIRE.X=0:DIRE.Y=-PULUS
2870 RETURN
2880 ' ─── 右上
2890 DIRE.X=PULUS:DIRE.Y=-PULUS
2900 RETURN
2910 ' ─── 右
2920 DIRE.X=PULUS:DIRE.Y=0
2930 RETURN
2940 ' ─── 右下
2950 DIRE.X=PULUS:DIRE.Y=PULUS
2960 RETURN
2970 ' ─── 下
2980 DIRE.X=0:DIRE.Y=PULUS
2990 RETURN
3000 ' ─── 左下
3010 DIRE.X=-PULUS:DIRE.Y=PULUS
3020 RETURN
3030 ' ─── 左
3040 DIRE.X=-PULUS:DIRE.Y=0
3050 RETURN
3060 ' ─── 左上
3070 DIRE.X=-PULUS:DIRE.Y=-PULUS
3080 RETURN
3090 ' ───  弾移動
3100 IF BALL(1)=NO THEN 3120
3110    LOCATE SPRITE 3,BALL.X(1),BALL.Y(1),17:TURN ON SPRITE 3
3120 IF BALL(2)=NO THEN 3140
3130    LOCATE SPRITE 4,BALL.X(2),BALL.Y(2),18:TURN ON SPRITE 4
3140 ' ───  当たり判定
3150 A=COLLISION(-1)
3160 IF COLLISION(1,4) THEN WIN=2:GOTO 3200
3170 IF COLLISION(2,3) THEN WIN=1:GOTO 3200
3180 IF BALL(1)=YES AND BALL(2)=YES THEN IF COLLISION(3,4) THEN 3290
3190 GOTO 2210
3200 ' ───   ＥＮＤ
3210 TURN OFF SPRITE
3220 PRINT "ＰＬＡＹＥＲ "+AKCNV$(STR$(WIN))+" の勝ち ！！"
3230 PRINT
3240 PRINT "Ｔｒｙ ａｇａｉｎ ？（Ｙ／Ｎ）"
3250 A$=INKEY$
3260 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ン" THEN CLS:CLEAR:RUN
3270 IF A$="n" OR A$="N" OR A$="ミ" THEN WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,2:CLS 3:END
3280 GOTO 3250
3290 ' ───  弾同士
3300 STOPM:PLAY "@3108C32":TURN OFF SPRITE 3,4
3310 BALL(1)=NO:BALL(2)=NO
3320 GOTO 2210
3330 '
3340 '  制作日数延べ５日
3350 '        構想 ２日      キャラ １日    プログラム ２日
3360 '
3370 '  西暦１９８８年  １０月２０日完成
3380 '
3390 '
3400 '   西脇高校電子研究部もよろしく！！  ＨＡＭ（ＪＧ３ＺＺＶ）
3410 '
```

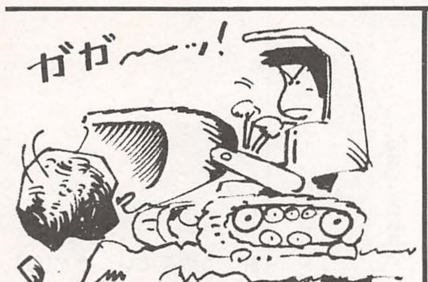
評…この手でいこう!!(影)



by TOHT

★影さんはどうして電波に入社できたのですか？毎日ゲームができていいなあー。(愛知県春日井市・僕なんか受験生なんだゾ!!18才)……【影：仕事だからしかたなしにゲームをやっているのを知らないのか!!編：ジロッ。】

PC-9801シリーズ(N88日本語BASIC(86))用



ワープゾーンを使いこなせ!!

WARP(ワープ) COLOR(カラー)

松本　拓司

すっとおりい

ここ，パズル王国では，18才を過ぎると何かの資格を取り，その資格にそった職業につかなければならない。ブルドーザのBULKUNは，めでたくも悲しくも今日がその18才の誕生日であった。BULKUNは自分のブルドーザとしての特性を生かし，爆弾処理(ばくだんしょり)の部門である"WARP COLOR"という資格試験を受けることに決めた。

あっそびかた

4，6のキーでBULKUNを左右に動かして，爆弾処理装置(そうち)(岩)をリンゴ爆弾のところへ持って行きます。その間には，3対（使えるのは2対）のワープゾーンがあり，そこへ岩や，BULKUNが入ると対(つい)になった反対のほうへワープし，その対のワープゾーンは消え，前に消えていたワープゾーンが復活します。そのため連続ワープが存在します。

リンゴ爆弾はワープゾーンが使われるたびに，赤→青→緑→赤というように色が変わっていきます。また，岩をワープさせると，岩の色は，そのワープゾーンの色になります。そして岩の色と，リンゴ爆弾の色が同じときに持って行けば面クリアとなります。

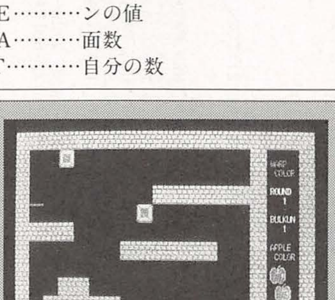
全部で5面あり，クリアできないと思ったらHELPキーを押してください。ミス5回で"失格"となりますが，コンティニューもあります。言い忘れましたが，リンゴ爆弾は動かせません。

《第1表》変 数 表

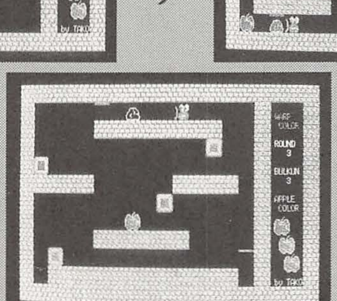
変数	内容	変数	内容
X, Y	自分の座標	ST	右or左
SX, SY	リンゴの座標	M(15, 11)	面座標(A)
IC	岩の色		0……空　1……カベ　2……X
WX(3, 2)	ワープゾーン座標		3……リンゴ
WY(3, 2)	ワープゾーン座標		4……ワープゾーン(赤)
G=1	自分が落下している		5……ワープゾーン(青)
IX, IY	岩の座標		6……ワープゾーン(緑)
C	リンゴの色	D%(L*512)	キャラ
CC(1〜3)	色(赤・青・緑)		0…自分左　1…岩　2…自分右
W	消えているワープゾー		3…カベ　4…リンゴ
ME	ンの値		5…ワープゾーン(赤)
MA	面数		6…ワープゾーン(青)
ST	自分の数		7…ワープゾーン(緑)



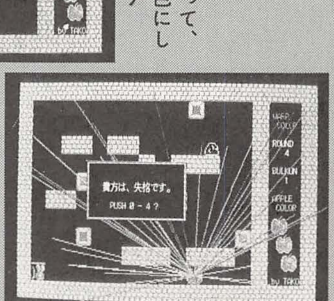
◀《写真1》ゲーム・スタート!!右上のブルドーザーが自機



◀《写真2》こうやって，岩をリンゴと同じ色にしてぶつければクリア



◀《写真3》3面は，数か所トラップが用意してあるから慎重に!!



◀《写真4》BULKUNがすべてやられてしまうと失格。コンティニューもできる!

★このページは，俺のものだァァー。影の好き勝手にはさせない!（埼玉県深谷市・だいてん15才）……【影：好き勝手!好き勝手!好き勝手!好き勝手!好き勝手!どうだ,OFでは，こんなに好き勝手ができるんだゾ!!】

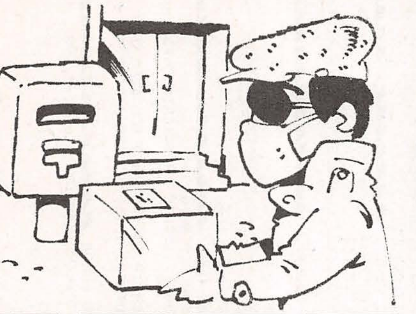
WARP COLORのプログラム・リスト


```
10 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,0:CLS 3
20 GOSUB 1290:ON HELP GOSUB 660
30 GOSUB 760:ME=1:MA=5
40 GOSUB 1020
50 ' ------------------------------------ MAIN --------->
60 IN=INP(&HE0):HELP ON
70 IF G=0 AND M(X,Y)>3 THEN WX=X:WY=Y:P=0:GOSUB 320:X=WX:Y=WY
80 IF G=1 THEN 170 ELSE IF IN=255 THEN 160
90 DX=X+((IN=239)*(M(X-1,Y)<>1)*(M(X-1,Y)<>3))-((IN=191)*(M(X+1,Y)<>1)*(M(X+1,Y)
<>3))
100 IF DX=X THEN 60
110 A=M(DX,Y):ST=DX-X:IF IX=DX AND IY=Y AND M(DX+ST,IY)=1 THEN 60
120 LINE(X*32,Y*16+2)-STEP(31,13),0,BF:X=DX
130 IF IX=X AND IY=Y THEN GOSUB 220
140 PUT@(X*32,Y*16),D%((ST+1)*512)
150 IF A>3 THEN WX=X:WY=Y:WA=1:WW=A+1:P=ST+1:GOSUB 320:X=WX:Y=WY ELSE WA=0
160 A=M(X,Y+1):IF A=0 OR A>3 THEN G=1:GOTO 180 ELSE G=0:GOTO 180
170 IF X=IX AND Y+1=IY THEN G=0 ELSE GOSUB 490
180 IF M(IX,IY)>3 THEN WI=1:GOSUB 270 ELSE WI=0
190 IF M(IX,IY+1)<>1 THEN GOSUB 460
200 IF M(IX,IY)=3 THEN IF C=IC+1 THEN 530 ELSE 600 ELSE 60
210 ' -------------------------------- IWA IDOU ------------>
220 LINE(IX*32,IY*16+2)-STEP(31,13),0,BF
230 IX=IX+ST:PUT@(IX*32,IY*16),D%(512)
240 IF M(IX,IY)>3 THEN GOSUB 270
250 RETURN
260 ' -------------------------------- IWA WARP ------------>
270 WX=IX:WY=IY:P=1:GOSUB 320:IX=WX:IY=WY:IC=W
280 LINE(IX*32,IY*16)-STEP(32,2),0,BF
290 PAINT(IX*32+15,IY*16+10),CC(IC),7:GET(IX*32,IY*16)-STEP(31,15),D%(512)
300 LINE(IX*32,IY*16)-STEP(31,1),CC(D+3),BF:RETURN
310 ' ------------------------------------- WARP ---------->
320 D=M(WX,WY)-3:IF D<0 THEN RETURN
330 IF WX=WX(D,1) AND WY=WY(D,1) THEN E=2
340 IF WX=WX(D,2) AND WY=WY(D,2) THEN E=1
350 WX=WX(D,E):WY=WY(D,E):FOR I=1 TO 2:BEEP 1:BEEP 0
360 LINE(WX(D,I)*32,WY(D,I)*16)-STEP(32,15),0,BF
370 LINE(WX(D,I)*32,WY(D,I)*16)-STEP(31,1),CC(D+3),BF
380 M(WX(D,I),WY(D,I))=0:M(WX(W-3,I),WY(W-3,I))=W
390 LINE(WX(W-3,I)*32,WY(W-3,I)*16)-STEP(32,2),0,BF
400 PUT@(WX(W-3,I)*32,WY(W-3,I)*16),D%((W+1)*512):NEXT
410 PUT@(WX*32,WY*16),D%(P*512):W=D+3
420 PAINT(SX*32+7,SY*16+10),CC(C),7
430 C=C+1:IF C=7 THEN C=4
440 RETURN
450 ' ---------------------------------------- DOWN(IWA)---->
460 LINE(IX*32,IY*16+2)-STEP(31,13),0,BF:IY=IY+1
470 PUT@(IX*32,IY*16),D%(512):RETURN
480 ' ---------------------------------------- DOWN(ME)----->
490 LINE(X*32,Y*16+2)-STEP(31,13),0,BF
500 IF WI=1 AND WA=1 THEN LINE(X*32,Y*16)-STEP(31,1),0,BF:PUT@(X*32,Y*16),D%(WW*
512)
510 Y=Y+1:PUT@(X*32,Y*16),D%((ST+1)*512):RETURN 150
520 ' ---------------------------------------- CLEAR ------->
530 LINE(280,81)-(380,110),2,BF:LINE(282,82)-(378,109),7,BF
540 LINE(284,83)-(376,108),0,BF
550 COLOR CC(IC):LOCATE 37,11:PRINT"ROUND";ME
560 COLOR 7:LOCATE 38,12:PRINT"CLEAR !!"
570 BEEP:FOR I=1 TO 7000:NEXT
580 ME=ME+1:IF ME>5 THEN 900 ELSE 40
590 ' ---------------------------------------- BOMB -------->
600 PX=SX*32+16:PY=SY*16+8:FOR I=1 TO 50
610 RX=INT(RND(1)*640):RY=INT(RND(1)*200):R=INT(RND(1)*7)+1
620 LINE(RX,RY)-(PX,PY),R
630 BEEP 1:FOR J=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:NEXT:MA=MA-1:IF MA<1 THEN 680
640 FOR I=0 TO 5000:NEXT:IF MA<1 THEN 680 ELSE 40
650 ' ---------------------------------------- HELP ---------->
660 HELP OFF:BEEP:MA=MA-1:IF MA<1 THEN RETURN 600 ELSE RETURN 40
670 ' ------------------------------------- GAME OVER ------->
680 LINE(150,70)-(350,120),2,BF:LINE(152,71)-(348,119),7,BF
690 LINE(154,72)-(346,118),0,BF
700 FOR I=11 TO 12:LOCATE 37,I:PRINT"          ":NEXT
710 COLOR 7:LOCATE 23,11:PRINT"貴方は、失格です。"
720 COLOR 0:LOCATE 7,4:INPUT WAIT 1,MM
730 COLOR 6:LOCATE 25,13:PRINT"PUSH 0 -";ME
740 LOCATE 36,13:INPUT MM:IF MM>ME OR MM<0 THEN 740
750 IF MM=0 THEN 30 ELSE MA=5:ME=MM:GOTO 40
760 ' ---------------------------------------- TITLE ---------->
770 RESTORE 1870:CLS 3
780 FOR I=1 TO 5:READ PX,PY:PSET(PX,PY),7
790 READ LX,LY:IF LX=0 AND LY=0 THEN 810
800 LINE -STEP(LX*30,LY*15),7:GOTO 790
810 NEXT:FOR I=1 TO 7:READ PX,PY:LINE(PX,PY)-STEP(-30,15),7
820 LINE -STEP(30,0):LINE -STEP(0,-15):NEXT
830 FOR I=200 TO 550 STEP 90:PAINT(I,50),1,7:NEXT
840 TILE$=CHR$(&HFF)+CHR$(&H49)+CHR$(&H66):PAINT(240,50),TILE$,7
850 FOR I=140 TO 550 STEP 90:PAINT(I,130),2,7:NEXT
860 TILE$=CHR$(&H55)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55):PAINT(230,130),TILE$,7
870 LOCATE 14,21:PRINT"If you can not clear,you shoud push 'HELP'key."
880 LOCATE 25,23:PRINT"<<< PUSH SPACE KEY >>>";
890 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 890
900 ' ------------------------------------- ENDING ------->
910 RESTORE 1850:GOSUB 1080
920 LINE(96,48)-(416,144),1,BF:LINE(100,50)-(412,142),7,BF
930 LINE(102,51)-(410,141),0,BF:LINE(365,118)-(385,129),2,B
940 COLOR 6:LOCATE 16,7:PRINT "' BULKUN ' へ"
950 COLOR 7:LOCATE 18,9:PRINT"貴方は、全ての試験をクリアし"
960 LOCATE 18,11:PRINT"ましたので、ここに資格認定証"
```

★もし，表のBMスーパークイズでイースのウォーレットが当たったら，影さんに1万円あげ，Dr.と編さんには2万円ずつあげます。(千葉県船橋市・Y.SIIの弟13才)……【編：通信販売したほうが安いでしょうが！】

```
970 LOCATE 18,13:PRINT"を与えます。":COLOR 6
980 LOCATE 33,15:PRINT"電波労働省    ";:COLOR 2:PRINT"印"
990 COLOR 7:LOCATE 21,21:PRINT"<<< PUSH SPACE KEY >>>":BEEP
1000 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN 30 ELSE 1000
1010 ' ------------------------------------- ROUND -------->
1020 ON ME GOTO 1030,1040,1050,1060,1070
1030 RESTORE 1700:GOTO 1080
1040 RESTORE 1730:GOTO 1080
1050 RESTORE 1760:GOTO 1080
1060 RESTORE 1790:GOTO 1080
1070 RESTORE 1820
1080 CLS 3:FOR J=0 TO 11:READ ME$:FOR I=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$(ME$,I+1,1))
1090 B$=AA$(A):FOR II=0 TO 3:B=VAL(MID$(B$,II+1,1)):M(I*4+II,J)=B
1100 IF B=1 THEN PUT@((I*4+II)*32,J*16),D%(3*512)
1110 NEXT II,I,J:READ X,Y,IX,IY,C,W,SX,SY
1120 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 2:READ WX(I,J),WY(I,J)
1130 IF I+3=W THEN LINE(WX(I,J)*32,WY(I,J)*16)-STEP(31,1),CC(W),BF:GOTO 1150
1140 PUT@(WX(I,J)*32,WY(I,J)*16),D%((I+4)*512):M(WX(I,J),WY(I,J))=I+3
1150 NEXT J,I:G=0:IC=0:M(SX,SY)=3
1160 PUT@(X*32,Y*16),D%(0):PUT@(IX*32,IY*16),D%(512):PUT@(SX*32,SY*16),D%(2048)
1170 PAINT(SX*32+7,SY*16+10),CC(C),7:PAINT(IX*32+7,IY*16+10),0,7
1180 GET@(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),D%(512)
1190 FOR I=0 TO 2:PUT@(512+I*32,0),D%(1536):PUT@(512+I*32,176),D%(1536)
1200 NEXT:FOR I=1 TO 10:PUT@(576,I*16),D%(1536):NEXT
1210 COLOR 2:LOCATE 65,3:PRINT"WARP":LOCATE 66,4:PRINT"COLOR"
1220 COLOR 7:LOCATE 65,6:PRINT"ROUND":LOCATE 67,7:PRINT ME
1230 COLOR 6:LOCATE 65,9:PRINT"BULKUN":LOCATE 67,10:PRINT MA
1240 COLOR 4:LOCATE 65,12:PRINT"APPLE":LOCATE 66,13:PRINT"COLOR"
1250 A=517:B=4:FOR I=116 TO 148 STEP 16:PUT@(A,I),D%(2048)
1260 PAINT(A+8,I+10),CC(B),7:A=A+10:B=B+1:NEXT
1270 COLOR 6:LOCATE 65,21:PRINT"by TAKO":RETURN
1280 ' ----------------------------------------- SYOKI ------->
1290 DIM D%(512*8),M(17,13),WX(3,2),WY(3,2),AA$(15),CC(6)
1300 FOR I=0 TO 15:READ AA$(I):NEXT:FOR I=4 TO 6:READ CC(I):NEXT
1310 FOR II=0 TO 5:CLS 2:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 30 STEP 2
1320 A=VAL("&H"+MID$(A$,J/2+1,1))
1330 PSET(J,I),A:PSET(J+1,I),A:NEXT J,I
1340 GET@(0,0)-(31,16),D%(512*II):CLS 2:NEXT II
1350 PUT@(0,0),D%(2560):FOR I=5 TO 7:PAINT(8,8),CC(I-1),7
1360 GET@(0,0)-(31,16),D%(512*I):NEXT:CLS 2:RETURN
1370 ' ---------------------------------------------- DATA -------->
1380 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101,
1110,1111,2,1,4
1390 ' --- ME : LEFT ---
1400 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000770007700,0000007777077770
1410 DATA 0220007177717770,0062001117111770,0006201117111770,0006200177017700
1420 DATA 0006200222222000,0006202266662200,0006222622226220,0006226277772620
1430 DATA 0006226277772620,0066226222222620,0662022666666220,0220002222222200
1440 ' ---   IWA   ---
1450 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1460 DATA 0000000000000000,0000077777700000,0000700000070000,0000700070007000
1470 DATA 0007000007000700,0070000007000700,0070007007077700,0700070000000700
1480 DATA 0700070000000070,0700007000000070,0700000000000070,0077777777777700
1490 ' --- ME : RIGHT ---
1500 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0077000770000000,0777707777000000
1510 DATA 0777177717000220,0771117111002600,0771117111026000,0077107710026000
1520 DATA 0002222220026000,0022666622026000,0226222262226000,0262777726226000
1530 DATA 0262777726226000,0262222226226600,0226666662202660,0022222222000220
1540 ' ---   KABE   ---
1550 DATA 5555155555155551,5775157775157751,5775157775157751,1111111111111111
1560 DATA 5515555515555155,7515777515775157,7515777515775157,1111111111111111
1570 DATA 5555155555155551,5775157775157751,5775157775157751,1111111111111111
1580 DATA 5515555515555155,7515777515775157,7515777515775157,1111111111111111
1590 ' ---   APPLE   ---
1600 DATA 0000000000700000,0000000007000000,0007770070077700,0070007070700070
1610 DATA 0070000777000070,0700070070070007,0700007777700007,0700000000007707
1620 DATA 0700000000007707,0700000000007707,0700000000000707,0700000000007007
1630 DATA 0700000000000007,0070000000070070,0007000777000700,0000777000777000
1640 ' ---   WARP   ---
1650 DATA 0111111111111110,1155555555555511,1517777777777151,1571777777771751
1660 DATA 1577000000007751,1577000000007751,1577000000007751,1577000000007751
1670 DATA 1577000000007751,1577000000007751,1577000000007751,1577000000007751
1680 DATA 1571777777771751,1517777777777151,1155555555555511,0111111111111110
1690 ' ------------ 1
1700 DATA FFFF,8001,8001,807F,8001,F001,81F9,8001,9801,BE01,8001,FFFF
1710 DATA 14,2,10,2,4,4,1,10,3,10,1,4,8,4,11,10,3,1,9,10
1720 ' ------------ 2
1730 DATA FFFF,8001,8001,9FB9,80B9,8039,FC79,8001,801F,87C1,8001,FFFF
1740 DATA 12,2,11,2,6,6,7,10,10,10,4,10,11,1,3,10,4,1,9,5
1750 ' ------------ 3
1760 DATA FFFF,8001,87F9,8001,8001,F83D,8001,8001,87E1,8001,BFFD,FFFF
1770 DATA 10,1,7,1,4,5,7,7,1,4,9,6,5,1,14,9,12,3,2,9
1780 ' ------------ 4
1790 DATA FFFF,8001,8001,9B01,80B9,8001,B7E1,8001,8001,81DD,8001,FFFF
1800 DATA 4,2,12,3,4,4,11,10,4,8,11,1,4,5,14,8,8,5,1,10
1810 ' ------------ 5
1820 DATA FFFF,8001,8019,F3C1,804D,8001,BDF1,8001,B7F9,B001,8001,FFFF
1830 DATA 11,1,9,2,4,4,1,2,2,1,6,2,8,1,10,10,4,4,4,10
1840 ' ------------ ENDING
1850 DATA FFFF,C003,BFFD,A005,A005,A005,A005,A005,A005,BFFD,C003,FFFF
1860 DATA 12,10,11,10,4,2,4,10,7,1,8,1,1,5,1,6,14,5,14,6
1870 ' ------------ TITLE
1880 DATA 210,75,0,-4,-1,1,0,-1,-1,0,-1,1,0,-1,-1,0,0,4,2,0
1890 DATA 1,-1,0,1,2,0,1,-1,0,1,1,0,0,-4,-2,0,-1,1,0,0
1900 DATA 390,75,1,-1,-1,0,0,-3,-3,0,0,4,1,0,1,-1,0,1,3,0
1910 DATA 0,-1,1,0,0,-3,-3,0,0,0
1920 DATA 150,150,0,-4,-3,0,0,4,6,0,0,-4,-3,0,0,0
1930 DATA 330,120,-1,0,0,-2,-2,0,0,4,6,0,0,-4,-3,0,0,4,0,0
1940 DATA 420,90,3,0,0,3,1,0,-1,1,-1,0,0,-1,-1,1,-1,0,0,0
1950 DATA 270,30,360,30,450,30,150,105,210,105,390,105,480,105
```


★僕のMSX 2を3か月ほぼタンスの中へしまっておいたら，こわれてしまった。タンスの中にはきっと影さんが住みついてるゾ!!（宮崎県東諸県郡・黒田喜一郎15才）……【編：今度は，防影剤を忘れないようにネ!!】



花粉症の影さんが活躍？

WORK！影ちゃん

立ちあがるKim.ch

作者からのご挨拶

ども。最近マシン語をはじめたKim.chです。はじめたばかりなので，まだまだわかりません。

この作品は，「ベーマガ投稿者のガキKim.chが，けっとばす登校中に考えついた花粉症の君に贈る，少しキャラにこってみたゲーム」というサブ・タイトルつきのものです。

感動物語

みなさん，影さんはなぜサングラスとマスクをつけているか知っていますか？「かっこつけているから」たしかにそうです。「銀行強盗のプロだから」それもいえるかもしれません。でも，本当の理由は，影さんは花粉症だったのです。

影さんの仕事。それはOFコーナーの担当とプログラムが載った人たちに掲載誌を送ることでした。今日も影さんはポストに荷物を運んでいきます。なぜ自転車や車を使わないかというと，影さんがこわしてしまうからです。

花粉症にも負けず，借金とりにも負けず，ひたすら荷物をポストへ運ぶんだ！がんばれ僕らの影ちゃん！

影ちゃんの扱いかた

テンキーで影ちゃんを動かします。まず，電波ビルのところへ行ってください。画面右の「ニモツ」というところの右に四角が表示されたら，荷物を持ったことになります。そしたらポストのところへ行ってください。すると，ポストが消えて荷物もなくなります。

そこで，また電波ビルまで行って荷物をもらい，ポストまで行って…ということをくり返してください。ポストを全部なくすと面クリアです。

また，借金とりが2人（ヤッちゃん大谷&つぼチュー坪川），影ちゃんを追いかけてきます。つかまると影ちゃんが狂ってビルその他をこわしまくってアウトですが，スペース・キーを押すことで影ちゃんパワーというのが使えます。

使うと鼻水が増えますが，使っているときは画面右下に「パワー！」と表示され，借金とりを倒すことができます。倒すとパワーは消えます。

鼻水について

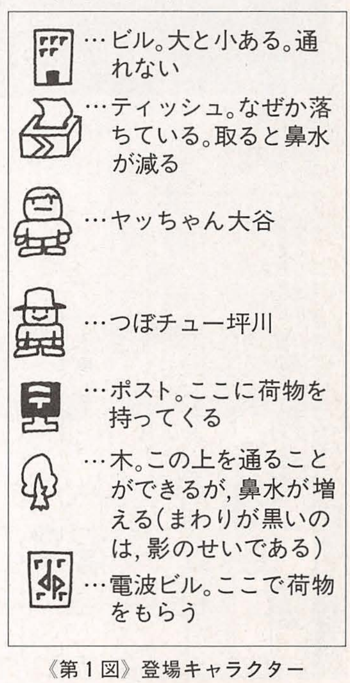
影ちゃんは花粉症です。だから鼻水がじゅるじゅるでるわけです。その鼻水の状態を表しているのが画面下のメータです。メータは，はじめは水色ですが，だんだん赤くなっていき，全部赤くなると影ちゃんは限界で狂って町を破壊しまくります。以下はこの鼻水についてです。

- ティッシュを取ると鼻水が減る（つまり，水色の部分が多くなる）
- 何もしないでいても鼻水は少しずつ増える（つまり，赤い部分が多くなる）。影ちゃんパワー使用中は増えかたが速い。
- 影ちゃんパワーを使う，木の上を通るなどのことをすると鼻水が増える。

いろんな教え

ヤッちゃん大谷とつぼチュー坪川の動きかたは少しちがうので，その動きを知るのがよいと思います。

また，影ちゃんパワーをむやみに使用すると，いつのまにか鼻水満タンなんてことがあります。だから倒さずによけて通るのがいいと思います。パワーが消えない限り無敵ですからね。てなわけで面は12面あります。

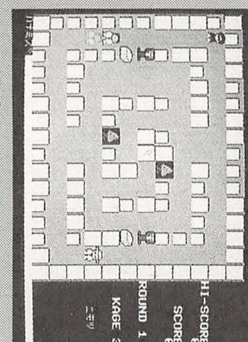


《第1図》登場キャラクター

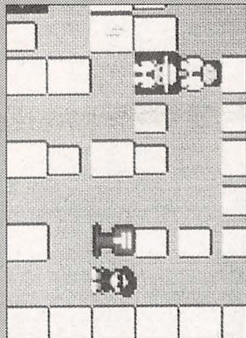
★宇宙の素がビッグバンなら，ビッグバンの素は何だろう。何からできたんだろう。無から有は生まれるのだろうか？（石川県・宮本我生15才）……【影：そういうムズカシイことは考えないように。ワタシを見なさい。】



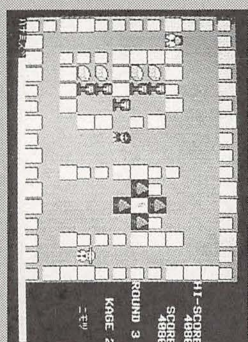
▲《写真1》タイトル画面。影さんのキャラがいいねー



▲《写真2》電波ビルに行って荷物を持ち，ポストに入れるんだ



▼《写真3》荷物をポストに入れる影さんと借金とり2人



▼《写真4》おや？ BM面ですぞ。鼻水メータにも注意

WORK!影ちゃんのプログラム・リスト

```
10 REM
20 WIDTH 40:SCREEN 1,,1:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,0:PALETTE 3,0:CLS
30 DIM KC(4),TC1(4),TC2(4),K(4),P(255),CH$(11):Z(0)=5:Z(1)=7
40 DIM R1$(12),R2$(12),R3$(12),R4$(12),R5$(12),R6$(12),R7$(12),R8$(12),R9$(12),R
10$(12),R11$(12),R12$(12)
50 FOR I=0 TO 1
60 SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,Z(I),PSET:NEXT
70 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
80 GOSUB 1250:GOSUB 900
90 REM                  MAIN
100 KI=PEEK(&HFFE0):IF KI=&H80 THEN GOSUB 600:GOTO 300
110 XX=(KI=&HB7)-(KI=&HBE):YY=(KI=&HBD)-(KI=&HCD):VX=(X+XX)*2:VY=(Y+YY)*2
120 S=SCREEN(VX,VY)
130 ON P(S) GOSUB 240,140,170,180,200:GOTO 300
140 IF NF=0 THEN RETURN
150 NF=0:PUT@C(VX,VY),K:LOCATE 39,17:PRINT" ";:NC=NC-1:PLAY"O6L32CG":SC=SC+20
160 GOSUB 570:IF NC=0 THEN 780 ELSE RETURN
170 NF=1:COLOR 7:LOCATE 39,17:PRINT"■";:COLOR ,,1:PLAY"O5L32CG":RETURN
180 HN=HN+50:PLAY"O6L64CEG":SC=SC+10:GOSUB 570:IF HN>279 THEN HN=279
190 LINE(80,192)-(80+HN*2,198),,5,BF:GOTO 240
200 IF KP=0 THEN RETURN
210 PUT@C(VX,VY),K:KP=0:SC=SC+50:GOSUB 570:IF X(0)*2=VX AND Y(0)*2=VY THEN M=0 E
LSE M=1
220 X(M)=SX(M):Y(M)=SY(M):PLAY"O3L32EGC":LOCATE 34,20:PRINT"        ":RETURN
230 REM                  MOVE KAGE
240 PUT@C(X*2,Y*2),K:X=VX/2:Y=VY/2:PUT@C(X*2,Y*2),KC
250 IF POINT(X*32+14,Y*16+2)<>4 THEN RETURN
260 HN=HN-30:IF HN<0 THEN HN=0
270 LINE(638,192)-(80+HN*2,198),,2,BF:IF HN=0 THEN 650
280 RETURN
290 REM                  シャッキン トリ
300 N=1-N:ABC=PEEK(&HFFE0)
310 IF N=1 THEN 390
320 REM                  ヤッチャン オオタニ
330 A=INT(RND*2):G=0:H=0:XX(N)=0:YY(N)=0:IF A=1 THEN 350
340 G=SGN(X-X(N)):GOSUB 430:IF F=0 THEN XX(N)=G:GOTO 470 ELSE 360
350 H=SGN(Y-Y(N)):GOSUB 430:IF F=0 THEN YY(N)=H:GOTO 470
360 G=-G:H=-H:GOSUB 430:IF F=1 THEN 530
370 XX(N)=G:YY(N)=H:GOTO 470
380 REM                  ツボ゛チュー ツボ゛カワ
390 A=INT(RND*3):ON A+1 GOTO 400,410,420
400 G=XX(N):H=YY(N):GOSUB 430:IF F=1 THEN 530 ELSE 470
410 G=SGN(X-X(N)):H=0:GOSUB 430:IF F=1 THEN 530 ELSE XX(N)=G:YY(N)=0:GOTO 470
420 H=SGN(Y-Y(N)):G=0:GOSUB 430:IF F=1 THEN 530 ELSE XX(N)=0:YY(N)=H:GOTO 470
430 S=SCREEN((X(N)+G)*2,(Y(N)+H)*2)
440 IF S=&H20 OR S=&HB1 OR S=&HBB THEN F=0 ELSE F=1
450 RETURN
460 REM                  MOVE シャッキントリ
470 IF S<>&HB1 THEN 490
480 IF KP=0 THEN GOSUB 650 ELSE 530
490 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),K:X(N)=X(N)+XX(N):Y(N)=Y(N)+YY(N):IF N=1 THEN 510
500 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),TC1:GOTO 530
510 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),TC2
520 REM                  ハナミズ゛
530 V=INT(RND*3):IF V<>1 THEN 100
540 HN=HN-1-KP-NF:LINE(638,192)-(80+HN*2,198),,2,BF:IF HN=0 THEN GOSUB 650
550 GOTO 100
560 REM                  SCORE PRINT
570 LOCATE 35,8:PRINTUSING"####0";SC;:IF SC<HI THEN RETURN
580 HI=SC:LOCATE 35,5:PRINTUSING"####0";HI;:RETURN
590 REM                  KAGEチャン POWER!
600 IF KP=1 THEN RETURN ELSE IF NF=1 THEN HN=HN-40 ELSE HN=HN-70
610 KP=1:COLOR 5:LOCATE 34,20:PRINT"パワー!!":COLOR ,,1:IF HN<0 THEN HN=0
620 LINE(638,192)-(80+HN*2,198),,2,BF:PLAY"O6L6EL10CL6CBL2GMF":IF HN=0 THEN 650
630 PLAY"MB":RETURN
640 REM                  クルッタ KAGEチャン
650 XX=INT(RND*3)-1:YY=INT(RND*3)-1
660 IF X+XX<1 OR X+XX>14 OR Y+YY<1 OR Y+YY>10 THEN 650
670 PUT@C(X*2,Y*2),K:X=X+XX:Y=Y+YY:PUT@C(X*2,Y*2),KC:PLAY"T230O5L64CMF"
680 Z=Z+1:IF Z<50 THEN 650
690 Z=0:FOR I=0 TO 800:NEXT:KA=KA-1:IF KA>0 THEN 1030
700 REM                  GAME OVER
710 CLS:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER":POKE&HFFE0,&HF0
720 LOCATE 10,20:PRINT"CONTINUE?(Y/N)":COLOR 7:LOCATE 18,14:PRINT"ムネンジャ!"
730 PUT@C(20,15),KC
740 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN KA=3:SC=0 ELSE IF I$="N" THEN 900 ELSE 740
750 FOR I=20 TO 1 STEP -1:PUT@C(I,15),K:PUT@C(I-1,15),KC:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
760 POKE&HFFE0,4:GOTO 1030
770 REM                  ROUND CLEAR
780 FOR I=HN TO 0 STEP -1:SC=SC+1:GOSUB 570:LINE(638,192)-(80+I*2,198),,2,BF:PLA
Y"O6L64E":NEXT
```

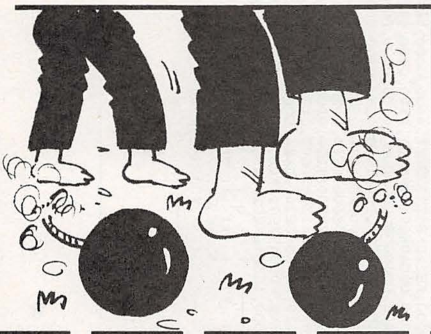

★短歌です「かねがない　なにもかえない　かなしいな　こんなよのなか　パソコンほしい」これが今の私の心情です。(岡山県津山市・いふりす15才)……【影：なにをいう　それならわたしは　どうなるの。】

```
790 FOR I=0 TO 4000:NEXT:RO=RO+1:IF RO<13 THEN 1030
800 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ENDING ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
810 CLS:SCREEN ,,0:SYMBOL(150,90),"ヒフ",10,5,7:SYMBOL(150,130),"ヘホ",10,5,7
820 LINE(0,170)-(639,170),,7:PAINT(0,0),1,7
830 CIRCLE(500,30),170,2:PAINT(500,30),2,2:PUT@C(21,19),KC
840 EN$(1)="。ﾈｲ｣ﾞ▌▓|÷ｲｶ◢÷ｷ｣ｧ♪ｰ◤ﾄﾞﾝ 「":EN$(2)="J@FD=▌÷♥｣Bｲ♦◣×ｰ■ｷ｣ ﾚ┌ｵﾝ♠ﾟﾝ▩ﾟ---"
850 COLOR 7:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO LEN(EN$(I))
860 LOCATE 0+J,21+I:PRINT CHR$(ASC(MID$(EN$(I),J,1))+1);:PLAY"O6L32C"
870 FOR K=1 TO 20:NEXT K,J,I
880 FOR I=0 TO 15000:NEXT:CLS:SCREEN ,,1:POKE&HFFEO,&HFO
890 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ TITLE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
900 CLS:COLOR 7
910 FOR I=0 TO 6:SYMBOL(10+I,30-I),"WORK!KAGE",8,4,1-(I=6)*4,PSET.NEXT
920 LOCATE 37,6:PRINT"ﾁｬﾝ";:COLOR ,,1
930 LOCATE 9,12:PRINT"ｱｲ"+KA$+"ｳｴ":LOCATE 9,15:PRINT"ｵﾏ"+KA$+"ｶﾐ"
940 LOCATE 9,18:PRINT"ｷﾑ"+KA$+"ｸﾒ":LOCATE 9,21:PRINT"  "+KA$+"  ":COLOR 7
950 LOCATE 12,13:PRINT"... KAGE ﾁｬﾝ":LOCATE 12,16:PRINT"... ﾔｯﾁｬﾝ ｵｵﾀﾆ"
960 LOCATE 12,19:PRINT"... ﾂﾎﾞﾁｭｰ ﾂﾎﾞｶﾜ"
970 GET@C(9,12)-(10,13),KC:GET@C(9,15)-(10,16),TC1
980 GET@C(9,18)-(10,19),TC2:GET@C(9,21)-(10,22),K
990 LOCATE 7,23:PRINT"HIT [S] KEY TO START":I$=INKEY$:IF I$<>"S" THEN 990
1000 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1010 SC=0:RO=1:KA=3
1020 P(&H20)=1:P(&HB9)=2:P(&HCB)=3:P(&HBB)=4:P(&HB5)=5:P(&HB7)=5:POKE&HFFEO,4
1030 CLS:COLOR ,,1:NC=0:M=0
1040 LOCATE 32,4:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 35,5:PRINTUSING"#####";HI*10;
1050 LOCATE 35,7:PRINT"SCORE"    ;:LOCATE 35,8:PRINTUSING"#####";SC*10;
1060 LOCATE 32,11:PRINT"ROUND";RO;:LOCATE 34,14:PRINT"KAGE";KA;
1070 COLOR 6:LOCATE 35,17:PRINT"ﾆﾓﾂ";:COLOR ,,1
1080 LINE(0,0)-(512,191),PSET,7,BF,&HAAAA
1090 IG$(&HEA)=R1$(RO),R2$(RO),R3$(RO):IG$(&HEC)=R4$(RO),R5$(RO),R6$(RO)
1100 IG$(&HEB)=R7$(RO),R8$(RO),R9$(RO):IG$(&HED)=R10$(RO),R11$(RO),R12$(RO)
1110 SYMBOL(0,1),"♦♠":SYMBOL(0,9),"●○":LINE(0,0)-(15,11),,1,B
1120 M=0:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11
1130 W=POINT(I,J):LOCATE I*2,J*2:PRINT CH$(W);
1140 ON W+1 GOTO 1200,1150,1160,1200,1170,1200,1180,1190
1150 LOCATE I*2,J*2:PRINT CH$(8+INT(RND*2)):GOTO 1200
1160 NC=NC+1:GOTO 1200
1170 SYMBOL(I*32,J*16),"ﾇﾈ",2,,,PSET:SYMBOL(I*32,J*16+8),"ﾉﾊ",2,,,PSET:GOTO 1200
1180 X(M)=I:Y(M)=J:SX(M)=I:SY(M)=J:LOCATE I*2,J*2:PRINT CH$(M+10):M=M+1:GOTO 120
0
1190 X=I:Y=J
1200 NEXT J,I
1210 COLOR 5:LOCATE 0,24:PRINT"ﾊﾅﾐｽﾞ";:LINE(80,192)-(638,198),,5,BF
1220 N=1:NF=0:HN=279:KP=0:ABC=PEEK(&HFFEO):PLAY"T160MB":COLOR ,,1
1230 RETURN 100
1240 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ CHR ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1250 RESTORE 1330:COLOR ,,1
1260 FOR I=177 TO 206:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
1270 SYMBOL(0,0),"ｵｶｷｸｹｺ",-1:FOR I=0 TO 5:IMAGE(I*8,0),I+207:NEXT
1280 KA$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1290 FOR I=0 TO 11:READ A$,B$:CH$(I)=A$+KA$+B$:NEXT:IC$="000000000000":'0=12ｺ
1300 FOR I=1 TO 12:READ R1$(I),R2$(I),R3$(I),R4$(I),R5$(I),R6$(I),R7$(I),R8$(I),
R9$(I),R10$(I),R11$(I),R12$(I):R4$(I)=R4$(I)+IC$:R5$(I)=R5$(I)+IC$:R6$(I)=R6$(I)
+IC$:R10$(I)=R10$(I)+IC$:R11$(I)=R11$(I)+IC$:R12$(I)=R12$(I)+IC$:NEXT
1310 RETURN
1320 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ IG DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1330 DATA 030F1F3F3F1F1F1F,000000010700090F,030F1F3E381F1613
1340 DATA E0F8FCFCFCF8F8F8,000000B0C00030F0,E0F8FC7C3CF8C888
1350 DATA 0F0F1F1F3F11113F,070000001000001E,0B0C1E1E2E1F1F3F
1360 DATA F0E0F0F0F81010F8,C0000000100000F0,B060F0F0E8F0F0F8
1370 DATA 0F1F1F1F1D1F1F3F,000003070D0F0718,0F1F1C181010183F
1380 DATA 7F7F7F7F7122227E,3E3E3E3F2E1C1C00,7F7F7F7F5F3E3E7E
1390 DATA 070F1FFFFFFF1F1F,00070F007F0F090F,070F1FF0FFF01610
1400 DATA 0F1F3F3F3F3F1F1F,070C1E1E1F16060E,081F3F3F3F2F1F1F
1410 DATA 1F3F3F3F3F3F3F3F,0000070007010101,1F20272027212121
1420 DATA 1F070707073F7F3F,0000000000000000,1C040404043C403F
1430 DATA 000000000010F1123,000000000010F1F,00000000010F1F3F
1440 DATA 00000000F0FEF1E1,000000000F0FEFA,00000000F0FEFFFF
1450 DATA 4080998C8C99B37F,3F007F7F7F7F7F00,7FFFE6F3F3E6CC7F
1460 DATA 050585C5C68408F0,F60EEEEEECE8E000,FBFB7B3B3A7CF8F0
1470 DATA 3F7F7F64647F6464,003F3F3F3F3F3F3F,3F7F7F7F7F7F7F7F
1480 DATA FEFFFF9393FF9393,00FEFEFEFEFEFEFE,FEFFFFFFFFFFFFFF
1490 DATA 7F64647F63636363,3F3F3F3F3F3F3F3F,7F7F7F7F7F7F7F7F
1500 DATA FF9393FF939393FF,FEFEFEFEFEFEFEFE,FFFFFFFFFFFFFFFF
1510 DATA 000000000F1F1F19,00000000000F0F0F,000000000F1F1F1F
1520 DATA 00000000FCFEFE26,0000000000FCFCFC,00000000FCFEFEFE
1530 DATA 191F19191F191919,0F0F0F0F0F0F0F0F,1F1F1F1F1F1F1F1F
1540 DATA 26FE2626FE2626FE,FCFCFCFCFCFCFCFC,FEFEFEFEFEFEFEFE
1550 DATA 0102040810102020,000103070F0D1F1E,0102040910162021
1560 DATA 4020201010100804,80C0C0600080C000,40202090F07038FC
1570 DATA 4040201F0F0F1F0F,373C1F0000000000,58472014080C100F
1580 DATA 040206FCE0E0F0E0,0000000000000000,FCFEFE5C20C010E0
1590 DATA 7FFFC6C4C4F9C5C9,007F7F7D7D797579,7FFFFFFFFFFFFFFF
1600 DATA FEFF2323237F3353,00FEFEFEFE7E3E5E,FEFFFFFFFFFFFFFF
1610 DATA FDC9C9FFC8C8C8CF,7D7F7F7F7F7F7F7F,FFFFFFFFFFFFFFFF
1620 DATA 3F1313FF434343FF,3E7E7EFEFEFEFEFE,FFFFFFFFFFFFFFFF
1630 DATA "  ","  ",,,ｹﾓ,ｺﾔ,ｻｼ,ｽｾ,"  ","  ",ﾋﾌ,ﾍﾎ,,,ｱｲ,ｳｴ,ｿﾀ,ﾁﾂ,ﾃﾄ,ﾅﾆ,ｵﾏ,ｶﾐ,ｷﾑ,ｸ
ﾒ
1640 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ROUND DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1650 DATA 4000000020200000,4000000000000100,403E202505242620,4000,4000,3E00
1660 DATA 0000000004040000,0000004080000000,007C04B49054D404,0200,0200,7C00
1670 DATA 00001C0000002004,0000000010000004,003E22222E082800,0000,0000,0800
1680 DATA 8000040000000420,800000C0C0000020,8010101010101400,0000,1000,1000
1690 DATA 0040001818051818,0040000000010000,00003C3232393232,0000,0000,3C00
1700 DATA 0000000000000000,0000001038100000,0000446C54444444,0200,0200,4400
1710 DATA 2000004000000200,6000030030002000,60FF00FF00FF023F,0000,0000,0000
1720 DATA 0000080000008000,0000000000000000,00FC08FF00FC80FF,4042,4040,0000
1730 DATA 0700012000010105,0000002101000004,0701022408040200,0100,0000,0000
1740 DATA E000800000808080,0000808080040000,E080402010244000,8000,0000,0000
1750 DATA 4000010008000004,0000000008000004,400F022121202F20,0000,000E,3F00
1760 DATA 000000000808400A,000000000202020B,00FC0454545CD44E,8238,0002,7E3A
1770 DATA 7E007E000404007E,0001000004040000,7C7E7C7F00007F7C,007E,0100,7E7C
1780 DATA 0040005000025000,00000000000A0A0000,FE1ECFB63232B6CE,4000,0000,1EFE
1790 DATA 0000025242414101,0000403020232040,0004060E160F0501,0100,0000,0100
1800 DATA 0000000202022200,0000020404042402,000000B0C0A0C080,0000,0000,8000
1810 DATA 4400000000000400,0400000000010403,003B3B003B0B2438,0040,0300,0038
1820 DATA 0200000200000E0E0E,1C1E1E1E00000080,20A0A0009EDE1E1E,0E4E,8040,1602
1830 DATA 2040400000400040,1000000000410000,4161100E60010E10,4020,0010,6040
1840 DATA 0402020082000002,0800000082000000,020608708006700B,0204,0008,8682
1850 DATA 0140000000000840,4100000000200810,413806413C030003,6171,0000,4363
1860 DATA 7E00009002000010,0008000000020210,F4F6006E24A424E4,C0E0,0000,E4C0
1870 DATA 0860600103010C1C,0020000001402040,0008487E013E060E,1C0C,2040,0E06
1880 DATA 4E02020000008200,0000100080401000,1E5646FEC2882682,0402,0E20,D0B4
1890 REM                    ┌────────────────┐   | o  o |
1900 REM                    |°  [WORK!KAGEﾁｬﾝ]  °|   |  ||  |   ｹﾞﾛｹﾞﾛ
1910 REM                    |     By Kim.ch      |   ＼ ◡ ／
1920 REM                    |。    63/10/30    ┌─   | ◡ |    ﾊﾟﾛﾃﾞｨｰｹﾞｰﾑﾉｵｳｼﾞｬ
1930 REM                    └────────────────┘   └───┘        Kim.ch
```

★ ★ ★

★'88年7月号PC-98用「フライングアタックII」ようやくステージ5までいきました。でも青色の敵が強い！
これからもおもしろいゲームを作ってください。(神奈川県横浜市・津野直人15才)……【編：よろしく。】

SC-3000(LEVELII)用



ワンキー・スクロール・ゲームだ

SWAP FOOT

（スワップ フット）

神谷　成等

●内容●

大足のあなたは，小足の友人とともに，爆弾のはびこる道を進まなければなりません。

●遊びかた●

あなたと友人は，決められた範囲を，左右に行ったりきたりします。

ここで，大足のあなたが爆弾をふんでしまうと，爆弾は爆発してゲーム・オーバーになります。

そこで，あなたは何かキーを押すことによって，友人と位置をいれかわることができます。方向転換も行なわれます。

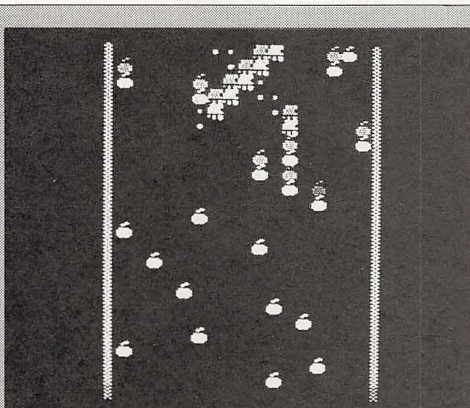
それと，このゲームにはスコアがあり，1歩進むと，1点入り，いれかわると10点減点されます。

★

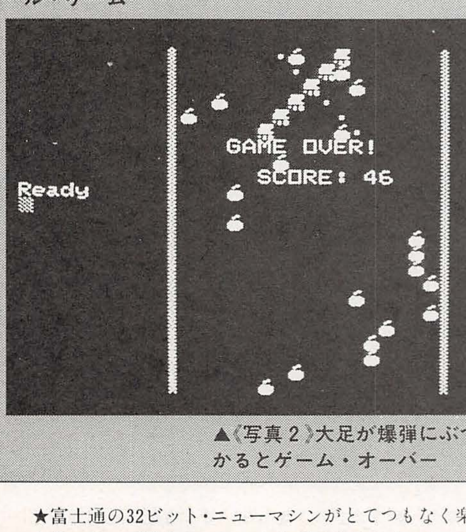
★　　★

《第1表》変数表

Z…X座標
X…移動方向
I…ループ，スコア



▲《写真1》大足と小足のスクロール・ゲーム



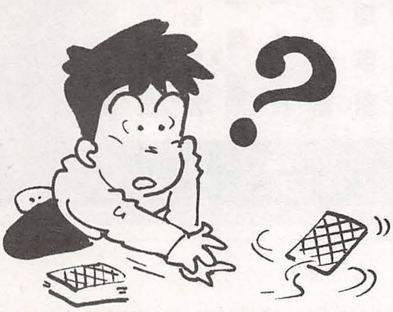
▲《写真2》大足が爆弾にぶつかるとゲーム・オーバー

SWAP FOOTのプログラム・リスト

```
10  PATTERNC#247,"18200078FCFCFC78"
20  PATTERNC#246,"7C7CF8F8FC00AC2C"
30  COLOR 15,1:CLS:Z=14:X=1
40  FORI=0TO25:GOSUB 140:NEXT
50  GOSUB140:CURSORINT(RND(1)*17)+11,22:PRINT"◆";
65  CURSOR19,22:PRINT" ";
70  IFINKEY$<>""THENZ=19+(19-Z):X=X*-1:I=I-11
75  CURSOR19+(19-Z),5:PRINT".";
80  CURSORZ,5:PRINT"♥";
90  IFZ=11ORZ=27THENX=X*-1
100 IFVPEEK(15602+Z+X)=247THEN120
110 Z=Z+X:I=I+1:BEEP1:BEEP0:GOTO 50
120 CURSOR14,6:PRINT"GAME OVER!"
130 CURSOR16,8:PRINT"SCORE:";I:END
140 CURSOR10,23:PRINT"※";SPC(17);"※":RETURN
```


★富士通の32ビット・ニューマシンがとてつもなく楽しみである。ぜひ天下の富士通の力で，シャープのX68Kを追いぬいてほしい。ソフトも増やさないといかんぜよ。（兵庫県伊丹市・午房秀樹15才）……【影：さよか。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



アクション神経衰弱!?

CARDS

川口　浩

⊙はじめに

もし，神経衰弱をやっていて，トランプが動きだしたらどうなるでしょう……。

⊙遊びかた

画面下段の真ん中に現れる自分をテンキーまたはジョイスティックで上下左右に動かします。画面中を裏返しになって，うろつきまわっているトランプをどついてください(ぶつかればよい)。そうすればトランプは気絶して表になります。こんなふうにして神経衰弱の要領でトランプの模様を合わせていってください。

なお，合ったトランプはそのまま消えないでいるので，壁と同じ働きをしてしまいます。気を付けないと自分が動けなくなってしまう場合があります。また，合わなかったときは再び裏返しになって動きはじめます。

それから，トランプの中には1枚ジョーカーがあります。ジョーカーは裏返しのうちは何もしませんが，いったん表にしてしまうと，自分をしつこく追いかけてきます。

面クリアは，4種類のカードを全部合わせたとき。ミスは，タイムがなくなったとき，ジョーカーにつかまったとき，自爆(スペース・キーまたはトリガボタンを押す)したときです。

⊙得点について

トランプを気絶させると10点，当たると100点。またクリア・ボーナスとして，(ラウンド数)×100+(残りタイム)×10点。そして，スペシャル・ボーナスとして，ジョーカーをめくらないでクリアしたときは，それに1,000点プラスされます。

⊙その他

最初自分は3人います。面は8面までで，8面を越えると，5～8面をくり返します。また，コンティニューはありません。

それから，最初RUNさせたときは，PCGの定義に約40秒かかります。1回RUNさせてプログラムを止めたときは，30行をREMにすると，PCG定義をとばすようになって，タイトルがすぐにでるようになります。

最後に，テストプレイヤーの関根和幸君の名前を一応書いておくことにして，この原稿をしめくくりたいと思います。

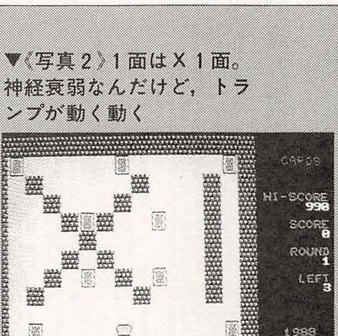
⊙プログラム中のコントロール・コードのだしかた

POKE&H01A2，&HB7↵とダイレクトで打ち込んだあと，ESCキーを1回押すごとに，その方向のカーソル・キーを押すとでます。



▲《写真1》タイトル・デモ。下のトランプがくるくるめくれていく

▼《写真2》1面はX1面。神経衰弱なんだけど，トランプが動く動く



CHECKER FLAG

影：うわーっ。神経衰弱なんてちょろいと思ったら，トランプが動きまわるんだもの，どれがどれだかわかんなーい。

Dr.D：はっはっは。なかなか楽しめるゲームじゃないか。

編：X1のゲームはできのよいものが多くて，チェックするほうも，どれを採用したらよいか，悩んじゃうんですよ。

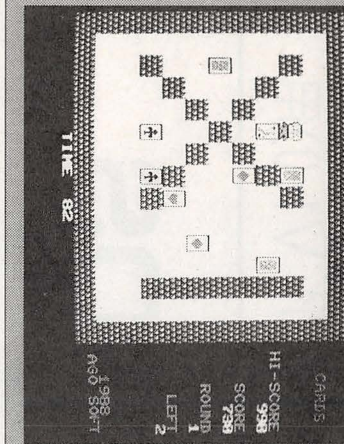
Dr.D：プログラムもうまく短くまとめておる。ちょっと頭をひねるだけで，よくあるゲームもおもしろ味が広がるっていういい例じゃな。

X1シリーズ

★僕の11月号のベーマガが行方不明です。どうしたらいいでしょう。(静岡県小笠郡・ネコの手にでたグリーンドラちゃんことゲロ15才)……【影：この1月号を2冊買えば，1と1で11月号になるでしょ。編：ひえー。】

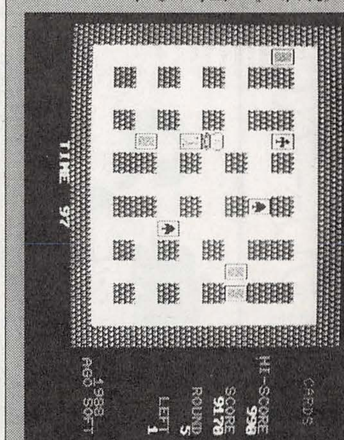
CARDSのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:REPEAT ON:CLICK OFF:DEFINT A-Z:CGEN 1:DIM M(14,11)
20 GOSUB 940
30  GOSUB 1000
40 L=3:GOSUB 810:RESTORE 1370:R=1:SC=0
50 GOSUB 750
60 FOR I=0 TO 9:X(I)=W(I):Y(I)=U(I):C(I)=0:NEXT
70 FOR I=0 TO 10:A=INT(RND(1)*5)+1:B=INT(RND(1)*4);+6
80 SWAP K(A),K(B):NEXT:FOR I=1 TO 9:M(X(I),Y(I))=I
90 LOCATE X(I)*2,Y(I)*2:PRINT C$(6):NEXT:LOCATE X(0)*2,Y(0)*2
100 PRINT C$(0):M(X(0),Y(0))=0:GOSUB 710:LOCATE 11,24:PRINT " START! ";
110 PLAY 1000:P$=STRING$(63,"DE"):PLAY "O7D0E"+P$
120 PAUSE 10:E=1:F=0:K=0:P=0:Z=0:X=X(0):Y=Y(0)
130 '
140 '●●●●●  メイン  ●●●●●
150 FOR T=1009 TO 9 STEP -2
160 LOCATE 11,24:PRINT USING "TIME ###";INT(T/10);
170 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 630
180 S=STICK(0)+STICK(1):W=(S=6)-(S=4):U=(S=2)-(S=8)
190 LOCATE X*2,Y*2:A=M(X-W,Y-U)
200 ON A+1 GOTO 410,440,440,440,440,440,440,440,440,440,420,410
210 P=(P MOD 9)+1:FOR I=P TO P+2:W=X(I):U=Y(I)
220 IF K(I)=1 AND C(I)=1 THEN 350 ELSE GOSUB 260
230 X(I)=W:Y(I)=U:NEXT:P=P+2:NEXT:GOTO 630
240 '
250 '●●●●●  テキ ノ イドウ  ●●●●●
260 LOCATE W*2,U*2:IF C(I) THEN PRINT C$(K(I)):RETURN
270 PRINT C$(7):M(W,U)=10:ON I MOD 3 GOTO 300,320
280 IF INT(RND(1)*5) ELSE E=-E
290 IF E-1 THEN 300 ELSE 320
300 A=INT(RND(1)*4):W=W+(A=0)*(M(W+1,U)=10)-(A=1)*(M(W-1,U)=10)
310 U=U+(A=2)*(M(W,U+1)=10)-(A=3)*(M(W,U-1)=10):GOTO 340
320 A=INT(RND(1)*9)-4:B=SGN(X-W+A):W=W-B*(M(W+B,U)=10)
330 A=INT(RND(1)*9)-4:B=SGN(Y-U+A):U=U-B*(M(W,U+B)=10)
340 LOCATE W*2,U*2:PRINT C$(6):M(W,U)=I:RETURN
350 LOCATE W*2,U*2:IF C THEN C=C-1:PRINT C$(1):GOTO 230 ELSE PRINT C$(7)
360 M(W,U)=10:A=SGN(X-W):B=W:W=W-A*(M(W+A,U)=10)+A*(M(W+A,U)=0)*(C(I)=1)
370 IF B=W THEN A=SGN(Y-U):U=U-A*(M(W,U+A)=10)+A*(M(W,U+A)=0)*(C(I)=1)
380 LOCATE W*2,U*2:PRINT C$(1):M(W,U)=I:IF X=W AND Y=U THEN 630 ELSE 230
390 '
400 '●●●●●  ジブン ノ ドウサ  ●●●●●
410 PRINT C$(0):GOTO 210
420 PRINT C$(7):M(X,Y)=10:X=X-W:Y=Y-U
430 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(0):M(X,Y)=0:GOTO 210
440 IF C(A) THEN 210
450 PLAY "O8C7":LOCATE X(A)*2,Y(A)*2:PRINT C$(K(A)):C(A)=1:SC=SC+10
460 GOSUB 710:IF K(A)=1 THEN C=2:GOTO 210 ELSE IF K THEN 480
470 K=K(A):Z=A:GOTO 210
480 IF K=K(A) THEN SC=SC+100:GOSUB 710:GOTO 510
490 PLAY "O1C9CCC":PAUSE 5:LOCATE X(Z)*2,Y(Z)*2:PRINT C$(6)
500 LOCATE X(A)*2,Y(A)*2:PRINT C$(6):C(A)=0:C(Z)=0:A=0:Z=0:K=0:GOTO 210
510 PLAY "O5E7D9DDD":PAUSE 5:A=0:Z=0:K=0:F=F+1:IF F=4 ELSE 210
520 '
530 '●●●●●  クリアー  ●●●●●
540 LINE (9,10)-(20,13)," ",BF:FOR I=1 TO 6:LOCATE 11+I,11
550 PRINT MID$("CLEAR!",I,1):PAUSE 2:NEXT:FOR I=1 TO 5:LOCATE 9+I,12
560 PRINT MID$("BONUS",I,1):PAUSE 2:NEXT:B=0
570 FOR I=1 TO 9:IF C(I) THEN NEXT ELSE B=1000
580 B=B+INT(T/10)*10+R*100:LOCATE 16,12:PRINT USING "####";B:SC=SC+B
590 GOSUB 710:PLAY "O8C7":PAUSE 20:R=R+1:IF R>8 ELSE 50
600 IF (R MOD 4)-1 THEN 50 ELSE RESTORE 1410:GOTO 50
610 '
620 '●●●●●  ゲーム オーバー  ●●●●●
630 PLAY "O8C9O7CO6CO5CO4CO3CO2CO1C":L=L-1:LOCATE 37,16:PRINT L:PAUSE 20
640 X(0)=X:Y(0)=Y:FOR I=0 TO 9:LOCATE X(I)*2,Y(I)*2:PRINT C$(7)
650 M(X(I),Y(I))=10:NEXT:IF L THEN 60
660 LINE (9,10)-(19,12)," ",BF:COLOR 2:FOR I=1 TO 9:LOCATE I+9,11
670 PRINT MID$("GAME OVER",I,1):PAUSE 2:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
680 PAUSE 40:COLOR 7:GOSUB 780:GOTO 40
690 '
700 '●●●●●  トクテン,ラウンド ノ ヒョウジ  ●●●●●
710 LOCATE 34,10:PRINT USING "#####";SC
720 LOCATE 37,13:PRINT USING "##";R:RETURN
730 '
740 '●●●●●  ガメン ヲ カク  ●●●●●
750 GOSUB 780:FOR Y=0 TO 11:READ A$:A=VAL("&H"+A$):FOR X=14 TO 0 STEP -1
760 B=A AND 1:M(X,Y)=B+10:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(B+7):A=INT(A/2)
770 NEXT X,Y:RETURN
780 FOR I=2 TO 11:LINE (I,I)-(29-I,23-I),"ヒ",B:PAUSE 1:NEXT:RETURN
790 '
800 '●●●●●  タイトル  ●●●●●
810 CLS:LINE (0,0)-(29,23),"ヒ",BF:LOCATE 33,2:COLOR 2:PRINT "CARDS"
820 LOCATE 31,6:COLOR 1:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 34,9:PRINT "SCORE"
830 LOCATE 34,12:PRINT "ROUND":LOCATE 35,15:PRINT "LEFT"
840 LOCATE 34,7:COLOR 7:PRINT USING "#####";HS:GOSUB 710:LOCATE 37,16
850 PRINT L;:LOCATE 33,21:COLOR 4:PRINT "1988←←←←←←↓AGO SOFT"
860 FOR I=18 TO 27:PAUSE 1:LINE (29-I,29-I)-(I,I-6)," ",B:NEXT
870 CSIZE 2:LOCATE 6,4:COLOR 2:PRINT#0,"C A R D S":CSIZE:COLOR 7
880 LOCATE 14,10:PRINT C$(0):FOR I=0 TO 4:LOCATE I*4+6,15:PRINT C$(6):NEXT
890 LOCATE 3,20:COLOR 1:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START":COLOR 7
900 FOR I=1 TO 5:LOCATE I*4+2,15:PRINT C$(I):PAUSE 5:LOCATE I*4+2,15
910 PRINT C$(6):IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN RETURN ELSE NEXT:GOTO 900
920 '
930 '●●●●●  ヘンスウ ノ テイギ  ●●●●●
940 R=1:SC=0:HS=990:FOR I=0 TO 8:READ A$,B$:C$(I)=A$+"←←↓"+B$:NEXT
950 FOR I=0 TO 9:READ K(I),W(I),U(I):NEXT:RETURN
960 DATA アイ,ウエ,オカ,キク,ケコ,サシ,スセ,ソタ,チツ,テト,ナニ,ソタ,ヌネ,ノハ,フフ,フフ,ヒヒ,ヒヒ
970 DATA 0,7,10,1,1,1,2,1,10,2,5,4,3,5,7,3,7,1,4,9,4,4,9,7,5,13,1,5,13,10
980 '
990 '●●●●●  PCG ノ テイギ  ●●●●●
1000 FOR I=32 TO 90:C$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1010 A=A OR A*2:C$=C$+CHR$(A):NEXT J:DEFCHR$(I)=C$+C$+C$:NEXT I
1020 FOR I=177 TO 204:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
1030 '
1040 '●●●●●  PCG ノ データ  ●●●●●
1050 '    -0123456789ABCDEF-0123456789ABCDEF-0123456789ABCDEF-
1060 DATA FFE0DDBBB6A0A4C0 00001F3F3F3F351F FFE0C080809F95DF
1070 DATA FF07BB6DDD052503 0000F8FCFCFCACF8 FF07030101F9A9FB
1080 DATA C1E0E0C08087EEDD 1F0F000000000000 DEDFE0DFB7A0E0C1
1090 DATA 8307070301E177BB F8F0000000000000 7BF707FBED050783
1100 DATA C0C0DFD1DBDBD7DB 001F1F111A1B161F C0DFDFD1DADBD6DB
1110 DATA 0303F3F3F3F3F3F3 00F8F81898383818 03FBFB1B1B3B3B1B
1120 DATA DDDDDFDFDFDFDFC0 1E1F1E1C1C101F00 DCDDDEDCDCD0DFC0
1130 DATA F3F3E3D3D383F303 18182858D888F800 1B1B2B5BDB8BFB03
1140 DATA C0C0DFDEDCD8D8D0 001F1F1E1C181810 C0DFDFDEDCD8D8D0
1150 DATA 0303F37333131303 00F8F87838181808 03FBFB7B3B1B1B0B
1160 DATA D0D0D2DEDCDFDFC0 1010121E1C1F1F00 D0D0D2DEDCDFDFC0
1170 DATA 0303437333F3F303 0808487838F8F800 0B0B4B7B3BFBFB03
1180 DATA C0C0DFDFDEDCD8D0 001F1F1F1F1F1F1F C0DFDFDFDEDCD8D0
1190 DATA 0303F3F373331303 00F8F8F8F8F8F8F8 03FBFBFB7B3B1B0B
1200 DATA D0D0D8DCDEDFDFC0 1F1F1F1F1F1F1F00 D0D0D8DCDEDFDFC0
1210 DATA 0303133373F3F303 F8F8F8F8F8F8F800 0B0B1B3B7BFBFB03
1220 DATA C0C0DFDEDCDCDAD0 001F1F1E1C1C1A10 C0DFDFDEDCDCDAD0
1230 DATA 0303F37333335303 00F8F87838385808 03FBFB7B3B3B5B0B
1240 DATA D0D2DEDEDCDFDFC0 10121E1E1C1F1F00 D0D2DEDEDCDFDFC0
1250 DATA 0343737333F3F303 0848787838F8F800 0B4B7B7B3BFBFB03
1260 DATA C0C0DFDFDFD9D0D0 001F1F1F1F1F1F1F C0DFDFDFDFD9D0D0
1270 DATA 0303F3F3F3930303 00F8F8F8F8F8F8F8 03FBFBFBFB9B0B0B
1280 DATA C0DFD8D4D2D9D5D2 001F101010101010 C0DFD7DBDDD6DADD
1290 DATA 03FB2B4B8B1BAB4B 00F8080808080808 03FBDBBB7BEB5BBB
1300 DATA D2D5D8D1D2D4DFC0 1010101010101F00 DDDAD7DEDDDBDFC0
1310 DATA 4BAB9B4B2B1BFB03 080808080808F800 BB5B6BBBDBEBFB03
1320 DATA 0000000000000000 EEEEEE00BBBBBB00 6622000099880000
1330 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF
1340 '    -0123456789ABCDEF-0123456789ABCDEF-0123456789ABCDEF-
1350 '
1360 '●●●●●  メン ノ データ  ●●●●●
1370 DATA 7FFF,4001,5045,4885,4505,4205,4505,4885,5045,4001,4001,7FFF
1380 DATA 7FFF,4001,4101,4101,4141,4361,4551,4141,4141,4041,4041,7FFF
1390 DATA 7FFF,4001,4949,4221,4411,4809,4809,4411,4221,4949,4001,7FFF
1400 DATA 7FFF,4001,41C1,41C1,41C1,5FFD,5FFD,41C1,41C1,41C1,4001,7FFF
1410 DATA 7FFF,4001,5555,5415,4141,5415,4141,5415,4141,5555,4001,7FFF
1420 DATA 7FFF,4001,5555,5555,4001,5555,5555,4001,5555,5555,4001,7FFF
1430 DATA 7FFF,4001,5DDD,5DDD,4001,5DDD,5DDD,4001,5DDD,5DDD,4001,7FFF
1440 DATA 7FFF,4001,5F7D,5F7D,4001,5DDD,5DDD,4001,5F7D,5F7D,4001,7FFF
```



◀《写真3》ジョーカーをめくってしまったぞ。追いかけてくるから注意

▶《写真4》5面です。合わせたカードは壁になるのではまらないように



★じつは，難波でサングラスにマスクをしたおばあさんを見てしまった。とうとうここにも……。うれしかったあーっ。(大阪府泉南市・松林　浩16才)……【影：つぐ美ちゃん，何てまねするの。つぐ美：ボカボカ!!】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0/2.0)用



なぞの最終面が見れるか！

プッシュ!!

UGN SOFT

★内　容

うーんと，プッシュ君を動かして，氷を押しつつ，宝を三つ取るのだ。

★HOW TO PLAY

テンキー[8][2][4][6]で上下左右にプッシュ君は動きます。隣(となり)に氷があるとき，押したい方向のテンキーを押して，氷を押すことができます。氷は何かにぶつかるまで止まりません。

こうして道を作っていき，宝を三つ取ればラウンド・クリアです(簡単なルールだなあ…)。

全12面です。が，11面クリアしたとき，1～11面までのSTEP数(氷を押した回数)が最少でないと12面にはいけません(ようするに，11面まではパーフェクトでクリアしろって言ってんです)。ちなみに，1面の最少STEPは3です（見りゃわかる)。

もし，もうだめだ…と思ったら，[G]キーを押してください。恐(おそ)ろしい音と共にその面をやり直せます。何回でもできるので，各面じっくり解いてください。

⊙プログラム

最初に，「誰にでもすぐ打ち込め，誰にでもすぐ理解でき，誰にでも遊べるゲーム」というモットーでとりかかったのですが，なんかムダが多くて見ずらくなってしまいました。すいません。しかし，なかなか遊べると思うのですが，いかがでしょう？

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
IX，IY	氷の座標
MX，MY	氷の動く方向
ST	ステップ
ST( )	その面でかかったステップ
P＄	クリアの音楽
KC	宝を取った数
I＄，C＄	当たり判定

★おわりに

なんか動きがとろーいという人は40行のPAUSE 1を取ってください。この長さで全12面はけっこー短いと思う？ちなみにNEW BASICでも動きます。

※プログラム中のコントロール・コードのだしかた

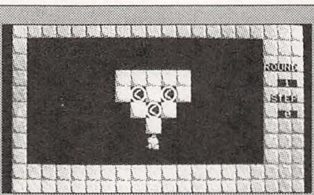
POKE &H01A2, &HB7[↵]とダイレクトで打ち込んだあと，[ESC]キーを1回押すごとに，その方向と同じカーソル・キーを押すとでます。



Dr.D：思考型ゲームじゃな。
編：ええ，アイデア的には単純なんですけど，最終面までの経過によって，その最終面が見れるか，見れないかなんていうところは，よく考えられていますよ。
Dr.D：何度も挑戦したくなる。

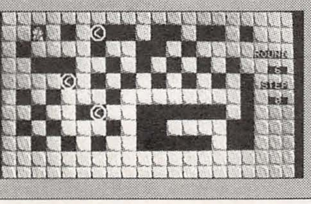


◀《写真1》主人公のプッシュ君，どう，おもしろいキャラでしょ

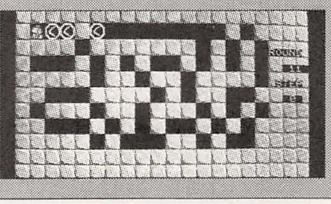


◀《写真2》1面は3ステップでクリアできるぞ。ステップ数も重要だ

▶《写真3》中盤の6面にさしかかりました。1回でクリアしなきゃね



▶《写真4》さあ11面だ。ステップ数によって最終12面が見れるかどうかが決まる



★誌上公開質問状コーナーに富士通がない！ということは，FMユーザーは，わからないことなどないということなのだろうか。(北海道札幌市・池内亮平16才)……【Dr.D：うーん，するどいところをついてくるわい。ネッ！中司さん！】

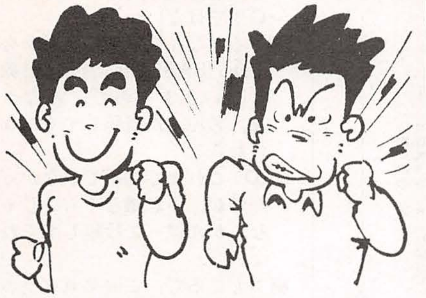
プッシュ!!のプログラム・リスト

```
10 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:GOSUB 630:GOSUB 550:R=1:DIM SS(12):SP$="
↓←← ":PLAY 200
20 COLOR7:CLS:GOSUB480:P$="O5C1RCRCCCRDRRRERFRGGGGR:O2G1RGRGGGRARRRBRO3CRDDDDR"
30 '■■■ MOVE PUSH KUN ■■■
40 PAUSE 1:K$=INKEY$:IF K$="G" THEN SOUND 7,&B111000:PLAY 200:PLAY"O3C8:O2G8:O2C
8":ST=0:KU=0:GOSUB 480
50 K=STICK(0):ON K GOTO 60,100,60,130,60,160,60,190,60
60 CGEN:LOCATE 34,5:PRINT"ROUND":LOCATE 36,7:PRINT R:LOCATE 35,9:PRINT"STEP":LOC
ATE 36,11:PRINT ST:CGEN1
70 IF C=1 THEN C=2:ELSE C=1
80 FOR L=1 TO 3:IF X=KX(L) AND Y=KY(L) THEN GOSUB 290:ELSE NEXTL
90 LOCATE X,Y:PRINT CH$(C):GOTO40
100 I$=SCRN$(X,Y+2,1):C$=SCRN$(X,Y+4,1):IF I$="9" AND C$=" " THEN MY=2:MX=0:GOTO
230
110 IF I$="9" AND C$="=" THEN 60
120 IF I$="9" AND C$="9" THEN 60:ELSE LOCATE X,Y:CGEN:PRINT SP$:CGEN1:Y=Y+2:GOTO
 60
130 IF X=2 THEN 60:ELSE I$=SCRN$(X-2,Y,1):C$=SCRN$(X-4,Y,1):IF I$="9"AND C$=" "
THEN MX=-2:MY=0:GOTO 230
140 IF I$="9" AND C$="=" THEN 60
150 IF I$="9" AND C$="9" THEN 60:ELSE LOCATE X,Y:CGEN:PRINT SP$:CGEN1:X=X-2:GOTO
 60
160 I$=SCRN$(X+2,Y,1):C$=SCRN$(X+4,Y,1):IFI$="9"AND C$=" " THEN MX=2:MY=0:GOTO 2
30
170 IF I$="9" AND C$="=" THEN 60
180 IF I$="9" AND C$="9" THEN 60:ELSE LOCATE X,Y:CGEN:PRINT SP$:CGEN1:X=X+2:GOTO
 60
190 IF Y=2 THEN 60:ELSE I$=SCRN$(X,Y-2,1):C$=SCRN$(X,Y-4,1):IF I$="9" AND C$=" "
THENMY=-2:MX=0:GOTO 230
200 IF I$="9" AND C$="=" THEN 60
210 IF I$="9" AND C$="9" THEN 60:ELSE LOCATE X,Y:CGEN:PRINT SP$:CGEN1:Y=Y-2:GOTO
 60
220 '■■■ MOVE ICE ■■■
230 IX=X+MX:IY=Y+MY:ST=ST+1
240 SOUND 11,&HFF:SOUND 12,&H4:SOUND 13,&H0:SOUND 0,&H4F:SOUND 1,&H0:SOUND 8,&H1
0:SOUND 6,&H2:SOUND 7,&HF6
250 I$=SCRN$(IX+MX,IY+MY,1):LOCATE IX,IY:CGEN1:PRINT IC$
260 CGEN:LOCATE IX,IY:PRINT SP$:IF I$="9" OR I$="=" THEN270:ELSE IX=IX+MX:IY=IY+
MY:GOTO250
270 CGEN1:LOCATE IX,IY:PRINT IC$:GOTO60
280 '■■■ TAKE KU ■■■
290 KX(L)=0:KY(L)=0:KU=KU+1:SOUND 7,&B111000:PLAY 500:PLAY"O5C0#CD#DEF#FG"
300 IF KU=3 THEN 320:ELSE RETURN
310 '■■■ CLEAR ■■■
320 CGEN:LOCATE X,Y:PRINT SP$
330 FOR I=1 TO 100:COLOR RND(1)*6+1:LOCATE 14,10:PRINT"ROUND CLEAR":NEXT:COLOR7
340 IF R=11 THEN 370:ELSE KU=0
350 SS(R)=ST:R=R+1:ST=0:SOUND 7,&B111000:PLAY200:PLAY P$:IF R=13 THEN440:ELSE GO
TO 480
360 '■■■ ????? ■■■
370 SS(11)=ST:FOR I=1 TO 11:CL=CL+SS(I):NEXT
380 IF CL>114 THEN 410:ELSE R=12:KU=0
390 SS(R)=ST:ST=0:SOUND 7,&B111000:PLAY200:PLAY P$:GOTO 480
400 SOUND 7,&B111000:PLAY200:PLAY P$
410 LOCATE14,10:PRINT"ALL CLEAR ??"
420 SOUND 7,&B111000:PLAY200:PLAY"O5C1RCRCCCRDRRRERFRGFEDCR:O2G1RGRGGGRARRRBRO3C
RDC-B-AR":END
430 '■■■ ENDING ■■■
440 PAUSE 10:LOCATE14,10:PRINT"ALL CLEAR !!":SOUND 7,&B111000:PLAY200
450 PLAY"O5G5ABRAB+CRB+C+DRO6CDER#F#F#F#F#F#F#F#F#F#F#FO5G2RG1R1GRGGGR:O3C5RCRDR
DRERERFRFR#F#F#F#F#F#F#F#F#F#F#FC2RC1R1CRCCCR"
460 CLS4:END
470 '■■■ MAP ■■■
480 CGEN1:FOR I=0 TO 39 STEP 2:FOR J=0 TO 21 STEP 2:LOCATE I,J:PRINT IC$;:NEXT:N
EXT
490 ON R RESTORE 820,830,840,850,860,870,880,890,900,910,920,930
500 LOCATE 0,2:FOR I=1 TO 8:LOCATE 2,I*2:GOSUB 510:GOSUB 510:PRINT"↓":NEXTI:GOTO
 530
510 READ MP$:MP=VAL("&H"+MP$):FORJ=1TO8:MP=MP*2:IF MP>255 THEN MP=MP-256:CGEN1:P
RINTIC$;:ELSECGEN:PRINT"  ↓←←  ↑";
520 NEXT J:RETURN
530 FOR I=1 TO 3:READ KX(I),KY(I):LOCATE KX(I),KY(I):CGEN1:PRINT KU$:NEXT:READ X
,Y:LOCATE X,Y:PRINT CH$(1):RETURN
540 '■■■ TITLE ■■■
550 CSIZE 3:CLS4:LOCATE 15,4:PRINT#0,"ﾌﾟｯｼｭ":CSIZE:C=1
560 COLOR6:LOCATE 15,20:PRINT"(C) UGN SOFT":COLOR7
570 LOCATE 18,13:PRINT"- ﾌﾟｯｼｭ ｸﾝ"
580 COLOR RND(1)*6+1:LOCATE 14,16:PRINT"PUSH SPACE KEY":COLOR7
590 CGEN1:LOCATE 16,12:PRINT CH$(C):CGEN:PAUSE 1
600 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN RETURN
610 IF C=1 THEN C=2:GOTO 580:ELSE C=1:GOTO 580
620 '■■■ CHARACTER ■■■
630 RESTORE 660:FOR I=49 TO 64:READ C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$):NEXT
640 CH$(1)="12←←↓34":CH$(2)="56←←↓78":IC$="9;←←↓:<↑":KU$="=>←←↓?@":RETURN
650 '■■■ DATAS ■■■
660 DATA 000003001C2F3E3E 0303030F1F2F3F3F 000003001F2F3F3F
670 DATA 0000C00000003068 C0C0C0F0E0F0F0E8 0000C000E0F0F0E8
680 DATA 1C00181C78F03800 1F071B1F1B0F0700 1F071B1F1B0F0800
690 DATA 78300038387838FC F8F0C0B8B878F800 F8F0C0B8B878F800
700 DATA 0000030000000C16 0303030F070F0F17 00000300070F0F17
710 DATA 0000C00038747C7C C0C0C0F0F8F4FCFC 0000C000F8F4FCFC
720 DATA 1F0C001C1C1E1C3F 1F0F031D1D1E1F00 1F0F031D1D1E1F00
730 DATA 380018381E1F1C00 F8E0D8F8D8F0E000 F8E0D8F8D8F0E000
740 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0001000000000000 7F7F7F7F7F3F3F3F
750 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 3F3F3F1F0F070000
760 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 00F83C0E06060602 FFFFFFFFFFFFFFFF
770 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0202020200000000 FFFFFFFFFFFF3F00
780 DATA 0F1F3870E1C3C6CC 0F1F3870E1C3C6CC 0F1F3870E1C3C6CC
790 DATA F0F81C6EC7030303 F0F81C6EC7030303 F0F81C6EC7030303
800 DATA CCCEC7E170381F0F CCCEC7E170381F0F CCCEC7E170381F0F
810 DATA 030383C76E1CF8F0 030383C76E1CF8F0 030383C76E1CF8F0
820 DATA 00,00,00,00,03,E0,02,A0,01,40,00,80,00,00,00,00,16,8,20,8,18,10,18,14
830 DATA 00,00,00,00,20,00,30,40,20,A0,BC,40,44,00,4A,00,8,10,10,14,12,16,20,10
840 DATA C4,30,C5,1D,EF,EA,10,A4,75,D5,3F,2B,56,D3,10,6C,10,8,22,4,32,6,24,6
850 DATA A2,03,D6,C3,55,23,AA,F7,35,5B,AA,97,95,63,FE,03,4,14,18,10,22,10,14,10
860 DATA BF,FF,A4,0B,B1,E3,FE,4B,BD,57,91,53,BB,53,F8,7F,26,10,10,6,18,4,4,2
870 DATA A8,92,7B,2F,8D,55,EA,AA,5D,FE,B3,02,5D,3C,AB,04,12,2,12,12,8,8,4,2
880 DATA 0A,7E,15,22,2C,AC,53,50,EF,2F,56,5F,AF,AF,4C,EF,6,8,18,12,28,4,10,12
890 DATA FF,FF,88,94,AA,B5,AA,95,98,D5,AA,D5,8A,94,FF,FF,6,10,16,14,32,4,26,4
900 DATA 83,6A,83,39,82,A4,82,DD,FD,52,2F,BE,AA,E9,51,1C,18,2,14,10,28,14,16,8
910 DATA 02,2E,05,2A,36,2A,29,AE,B9,80,CA,50,AD,60,59,80,4,10,16,12,22,12,2,16
920 DATA 10,05,EF,EA,15,2A,F6,DE,8F,59,76,EA,8A,95,F4,69,4,2,6,2,10,2,2,2
930 DATA 04,14,29,2B,56,DF,0A,22,11,ED,1E,92,11,EE,1A,50,8,8,20,8,30,10,32,2
```



★X68Kのドラスピは色といいスピードといいアーケード版と同じで感激です。SPSの沙羅曼蛇も良かったけど、スピードがね…。グラIIは，ぜひ電波にお願いしたい。(新潟県新井市・小島利博)……【なにわ：はっ。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用



トロンタイプの2人用ゲーム

SNAKE(スネーク) WALL(ウオール)

末包　博文

◆物語

ニコニコ君とツンツン君は，生まれたときから仲が悪く，今では，けんかをするのが生きがいになっているのであった。

◆遊びかた

これは，２人用のゲームです。1プレイヤーは，[2][4][6][8]で，😠(水色)を，２プレイヤーは，[Z][A][D][W]で😊(黄色)を動かします。壁や，一度通ったところにぶつからないように動かし，どちらが生きのこるかを競(きそ)うゲームです。

ラウンドは５まであり，勝者が決まります。

◆改造

操作がやりにくいという人は，730行～800行を好きなように変えてください。

1000行から後は，各ラウンドの設定(せってい)なので，いろいろ変えてください。CZ-8FB01の人は，ERASEのところを変えればいいと思います。

◆参考

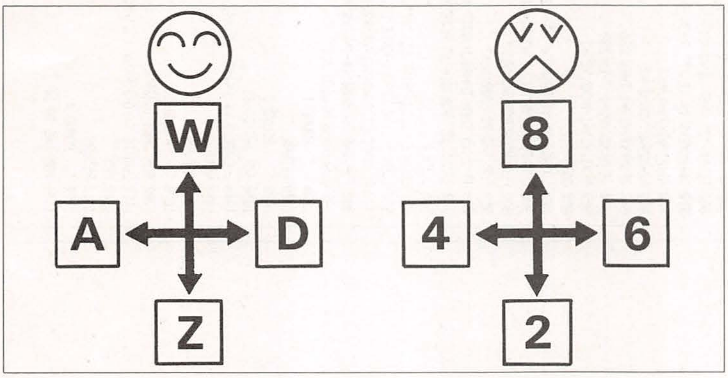
マイコンBASICマガジン1988年1月号161ページYASHAさんの雀拳パニック

★

★　　★

《第１表》変数表

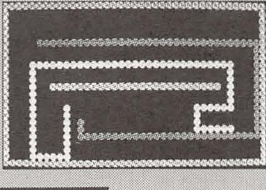
変数	内容
M(x,y)	…マップ
R	………ラウンド
S１	……プレイヤー１の勝ち数
S１	……プレイヤー２の勝ち数
X１	……プレイヤー１のX座標
Y１	……プレイヤー１のY座標
X２	……プレイヤー２のX座標
Y２	……プレイヤー２のY座標
W１	……プレイヤー１のX座標変化値
H１	……プレイヤー１のY座標変化値
W２	……プレイヤー２のX座標変化値
H２	……プレイヤー２のY座標変化値
K＄	……勝ったほうのキャラクター



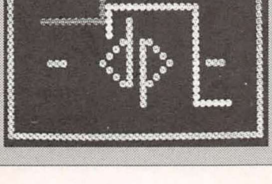
《第１図》操作方法



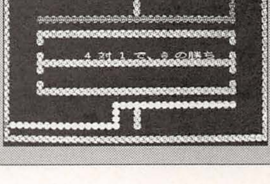
◀《写真1》タイトル画面。２人用生き残りゲームだ



◀《写真2》第２ラウンド面。どっちもがんばってるぞ



◀《写真3》これは第４ラウンド面のデンパ面ですぞ



◀《写真4》最終５ラウンドを終了。２プレイヤーの勝ち

★新年あけましておめでとうございます。この１年も，ベーマガをもっとおもしろくするよう，がんばってください。影さん，本名教えて。倒れて死にませんから。(京都府与謝郡・大平勝義13才)……【影：知らん。】

SNAKE WALLのプログラム・リスト

```
100 '
110 '              <<<  SNAKE WALL    X1 turbo  >>>
120 '
130 WIDTH 40,25:KLIST 0:REPEAT OFF:CLEAR:DEFINT A-Z:CGEN 1
140 '    PCG SET
150 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
160 DEFCHR$(&H61)=HEXCHR$("003C424242423C003C3CDBE7E7DB3C3C7EC3BDBDBDBDC37E")
170 DEFCHR$(&H62)=HEXCHR$("00000024000000000000245A002418003C7EDB81FFDB663C")
180 DEFCHR$(&H63)=HEXCHR$("3C7EDBFFFFFF7E3C00007E24005A24003C7EA5DBFFE75A3C")
190 DEFCHR$(&H64)=HEXCHR$("00000000000000001476FDFEFFBF7E5A146409C254A72A48")
200 '    TITLE
210 LINE(0,0)-(38,22),"a",B
220 RESTORE 290
230 FOR U=3 TO 8
240  READ D$:LOCATE 3,U:PRINT D$
250 NEXT
260 FOR L=10 TO 15
270  READ D$:LOCATE 15,L:PRINT D$
280 NEXT
290 DATA "aaaaa aa  a  aaa  a  aa aaaaa
300 DATA "a   a a a a a   a a a   a
310 DATA "aa    a a a a   a aa    aaaaa
320 DATA "  aaa a a a aaaaa aa    aaaaa
330 DATA "a   a a a a a   a a a   a
340 DATA "aaaaa a  aa a   a a  aa aaaaa
350 DATA "a   a  aaa  a    a
360 DATA "a a a a   a a    a
370 DATA "a a a a   a a    a
380 DATA "a a a aaaaa a    a
390 DATA "aa aa a   a a    a
400 DATA "a   a a   a aaaa aaaa
410 CGEN 0
420 FOR C=0 TO 7
430  LOCATE 11,18:COLOR C:PRINT "PUSH SPACE KEY !!"
440 NEXT
450 IF INKEY$<>" " THEN 420
460 CGEN 1
470 LINE(1,1)-(37,21)," ",BF:R=0
480 '    ROUND SET
490 DIM M(38,38):W1=1:H1=0:W2=-1:H2=0:CLS
500 FOR X=0 TO 38
510  M(X,0)=1 :LOCATE X,0 :PRINT "a"
520  M(X,22)=1:LOCATE X,22:PRINT "a"
530 NEXT
540 FOR Y=0 TO 22
550  M(0,Y)=1 :LOCATE 0,Y :PRINT "a"
560  M(38,Y)=1:LOCATE 38,Y:PRINT "a"
570 NEXT
580 CGEN 0:R=R+1
590 FOR I=0 TO 20
600  FOR C=0 TO 7
610  COLOR C:LOCATE 16,9:PRINT "ROUND ";R
620  NEXT
630 NEXT
640 COLOR 0:LOCATE 16,9:PRINT "        ":COLOR 7:CGEN 1
650 ON R GOSUB 1010,1030,1080,1130,1260
660 X1=5:Y1=5:X2=33:Y2=17
670 LOCATE X1,Y1:PRINT "b"
680 LOCATE X2,Y2:PRINT "c"
690 FOR T=0 TO 700:I$=INKEY$:NEXT
700 '    MOVE
710 LOCATE X1,Y1:PRINT"b"
720 LOCATE X2,Y2:PRINT"c"
730 IF I$="W" THEN W1=0 :H1=-1
740 IF I$="A" THEN W1=-1:H1=0
750 IF I$="D" THEN W1=1 :H1=0
760 IF I$="Z" THEN W1=0 :H1=1
770 IF I$="6" THEN W2=1 :H2=0
780 IF I$="4" THEN W2=-1:H2=0
790 IF I$="8" THEN W2=0 :H2=-1
800 IF I$="2" THEN W2=0 :H2=1
810 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN PLAY@"04C005C0":GOTO 730
820 X1=X1+W1:Y1=Y1+H1
830 X2=X2+W2:Y2=Y2+H2
840 IF M(X1,Y1)=1 THEN 880
850 IF M(X2,Y2)=1 THEN 890
860 M(X1,Y1)=1:M(X2,Y2)=1
870 GOTO 710
880 LOCATE X1,Y1:PRINT"d":S2=S2+1:GOTO 900
890 LOCATE X2,Y2:PRINT"d":S1=S1+1
900 PLAY@"O2CRCRCRCRCRCR"
910 FOR T=0 TO 5000:NEXT
920 IF R<>5 THEN ERASE M:GOTO 490
930 IF S1>S2 THEN K$="b" ELSE K$="c"
940 CGEN 0
950 LOCATE 11,10:PRINT S1;"対";S2;"で、   の勝ち"
960 CGEN 1:S1=0:S2=0:LOCATE 23,10:PRINT K$
970 PLAY@"O5C1R2O4#A1G1R0E3R0E3R0F3R4F3"
980 FOR T=0 TO 3000:I$=INKEY$:NEXT
990 CLS:ERASE M:GOTO 210
1000 '    ROUND 1
1010 RETURN
1020 '    ROUND 2
1030 FOR J=7 TO 31
1040 LOCATE J,11:PRINT "a":M(J,11)=1
1050 NEXT
1060 RETURN
1070 '    ROUND 3
1080 FOR J=12 TO 26
1090 LOCATE J,30-J:PRINT "a":M(J,30-J)=1
1100 NEXT
1110 RETURN
1120 '    ROUND 4
1130 FOR K=5 TO 14
1140  LOCATE 18,K  :PRINT "a":M(18,K)=1
1150  LOCATE 20,K+3:PRINT "a":M(20,K+3)=1
1160 NEXT
1170 RESTORE 1220
1180 FOR L=1 TO 20
1190  READ N,M:LOCATE N,M:PRINT "a":M(N,M)=1
1200 NEXT
1210 RETURN
1220 DATA 17,8,16,9,15,10,14,11,15,12,16,13,17,14
1230 DATA 21,8,22,9,23,10,24,11,23,12,22,13,21,14
1240 DATA 6,11,7,11,8,11,30,11,31,11,32,11
1250 '    ROUND 5
1260 FOR D=7 TO 15 STEP 4
1270  FOR H=5 TO 33
1280   LOCATE H,D:PRINT "a":M(H,D)=1
1290  NEXT
1300 NEXT
1310 RESTORE 1360
1320 FOR B=1 TO 14
1330  READ N,M:LOCATE N,M:PRINT "a":M(N,M)=1
1340 NEXT
1350 RETURN
1360 DATA 5,8,5,10,5,12,5,14,33,8,33,10,33,12,33,14
1370 DATA 19,2,19,3,19,4,19,18,19,19,19,20
1380 '
1390 '  1988年
1400 '
1410 '  << X1turbo   SNAKE WALL >>
1420 '
1430 '  Program      H. SUEKANE
1440 '
1450 '  TEST PLAY  S. OGANE
1460 '             H. OUCHI
```

CHECKER FLAG

Dr.D：おや？これはturboBASIC用ではないか。

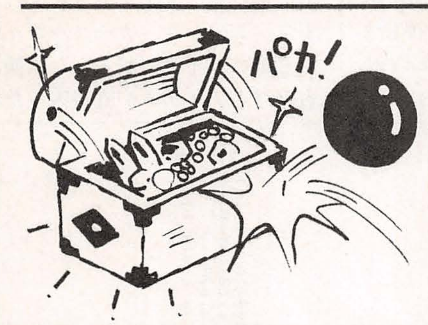
編：そうなんですよ。今月からturbo BASIC用も月1本掲載していきますので，みなさん，どんどん投稿してくださいね。

Dr.D：これまで掲載できなかったのが，不思議なくらいじゃな。がんばって投稿してくれよ。

編：ところで，このプログラムなんですが，おなじみとでもいいますか，2人用トロンゲームですね。キー操作がちょっとやりにくいようですが。

★3回連続でOFに載れたので喜んでいたら，7回連続でボツった。しかし，僕は負けません。(茨城県那珂郡・きりひろし17才)……【**編**：えらい。そのがんばりで，影さんを倒してくれ。**影**：なんなんでしょね。】

X68000用



反射神経が勝負を決める

SUPER BOUND BALL
（スーパー バウンド ボール）

株式会社マイケル商事

★内容

ベーマガ'88年1月号のP6版バウンドボール（自作）を，ベーマガ'88年5月号のバウンドボールX1（伊澤貴弘氏）のキャラクターを参考にしながら，改良を加えたものです。

コンストラクションも付け加えてみました。

★遊びかた

プログラムをRUNして，しばらく待つと，タイトル画面になります。ここでハートをSTART（スタート）に合せて，ジョイスティックのトリガボタンを押してゲームをはじめます。

ラウンド数が表示された後，ゲームがスタートします。動かせるキャラクターは青いボールで，ジョイスティックで上下左右に動き，止まることはありません。何かに当たるとバウンドして逆に進みます。

箱に当たるとアイテムが出現します。このうちのカギを取り，時間内にトビラに入ればラウンド・クリアです。

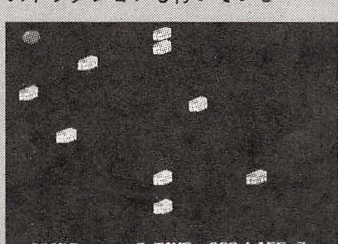
その他のアイテムとして，ハー

《第1表》主な変数表

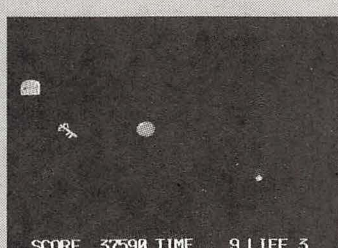
変数	内容
hk	ハートの数
kk	炎の数
ro	ラウンド数
li	LIFE（ライフ）
ti	TIME（タイム）
sc	スコア
x	ボールのX座標
y	ボールのY座標
chb( )	キャラクター判定用変数
chc( )	コンストラクション判定用変数
hs( )	ハイスコア
sz( )	タイトルのスコア



▲《写真1》タイトル画面。コンストラクションも付いている



▲《写真2》ボールを箱にぶつけると中からアイテムがでるぞ



▲《写真3》よし，あとはこのカギを取ってトビラに入るんだ



▲《写真4》ボーナス・ラウンドは最初からアイテムが見えてる

SUPER BOUND BALLのプログラム・リスト

```
10 /*S U P E R  B O U N D  B A L L:プログラム 小川邦久
20 /*   初期設定
30 int hk,kk,ro,ro2,li,ti,op,mo,sc,ht,cl,ty,con,sy,x,y,p,h
40 int a,b,c,d,i:dim int chb(15,14),chc(271),hs(1),s2(1)
50 float tys:b_mu():b_si():b_bg():b_gr():sy=208
60 for a=1 to 7:chc(a*34)=a:next:mo=2
70 /*   タイトル画面
80 while 1
90 cls:home(0,0,256):home(1,0,256):for a=0 to 200:next
100 vpage(3):tys=0:ty=256:for a=0 to 400
110 if strig(1)>0 then tys=0:ty=0:a=400
120 home(0,0,200-a/2):home(1,0,ty):tys=tys+0.3#:ty=ty-tys
130 if ty<0 then ty=0:tys=-tys*0.97#
140 next:con=0
150 locate 3,0:print"HI-SCORE";spc(13);"SCORE":sc2():his()
160 locate 12,13:print"START"
```

★影さんにカツオぶしを送ります。カツオぶしだけ食べて，ボツ箱へ入れないでくださいよ。（高知県幡多郡・大谷周三16才）……【編：ハガキにセロテープではってあったカツオぶしがない。影：ごちそうさまでした。】

ト，ダイヤ，金ののべ棒，1UP，炎があります。

炎に当たる，カギを取らずにドアに当たる，TIMEが0になる，のいずれかでミスになり，LIFEの値が一つ減ります。0になるとゲーム・オーバーです。

★コンストラクション

タイトル画面でハートをCONSTRUCTIONに合わせて，画面が緑色になるまでトリガボタンを押しつづけます。上下左右でカーソル(ボール)を動かして，トリガボタンを押して，キャラクターを変換(へんかん)させていきます。

終えるときは，カーソルを一番下に合わせ，トリガボタンを押します。このとき，カーソルが左側だと箱にアイテムが入った状態，右側だとアイテムが直接入った状

```
170 locate 12,14:print"CONSTRUCTION"
180 repeat:until strig(1)=0:repeat:rnd()
190 s=stick(1):sy=sy-(s=2 and sy=208)*16+(s=8 and sy=224)*16
200 sp_move(0,72,sy,1):sc2():his():until strig(1)>0
210 sp_off():if sy=224 then bg_set(0,0,1):cls:vpage(0):cons()
220 /*      変数設定
230 hk=3:kk=1:ro=1:li=3+(con=1)*2:sc=0:ro2=2+mo*con:p=0
240 repeat:cls:bg_set(0,0,0):bg_fill(0,0):vpage(0)
250 locate 12,7:print"ROUND";:print using" ##";ro
260 if ro2=4 and con=0 then print spc(11);"BONUS ROUND"
270 if con=0 then b_rnd()
280 for b=0 to 14:for a=0 to 15
290 if chb(a,b)<>0 then b_pu(-(chb(a,b)-18)*(ro2=4)+8,a,b)
300 next:next:cls:bg_set(0,0,1)
310 home(3,-(p>1)*256,-(p=1 or p=3)*256):vpage(8+(ro2=4)*4)
320 locate 1,15:print"SCORE";spc(8);"TIME";spc(6);"LIFE";
330 ti=575+25*kk+con*800:x=0:y=0:cl=0:ht=-(con=1)*999:op=0
340 sco():tim():lif():sp_move(0,0,0,9)
350 m_play(1):for i=0 to 22000:next:s=stick(1)
360 h=2-(s=6 or s=4)*4:if s=4 or s=8 then m_play(6)
370 /*      ボール移動
380 m_play(3):repeat:for a=0 to 1
390 x=x+(h=4)*8-(h=6)*8:y=y+(h=8)*8-(h=2)*8
400 sp_move(0,x,y,9):next
410 s=stick(1):if s=2 or s=4 or s=6 or s=8 then h=s
420 repeat:c=0:ti=ti-1:a=h+x:b=h+y
430 if strig(1)>0 then bg_set(0,0,0):m_stop():m_play(7):pau()
440 if a=4 or b=8 or a=246 or b=226 then h=-h+10:c=1
450 a=x/16+(h=4)-(h=6):b=y/16+(h=8)-(h=2)
460 if chb(a,b)>0 then b_cr():c=1
470 if c=1 then m_play(6)
480 tim():if ti<100 then m_tempo(200) else m_tempo(150)
490 if ti<1 and cl<2 then ti=200:li=li-1:lif():m_play(8)
500 until c=0 or li<1 or cl=2:until li<1 or cl=2
510 if cl=2 then roc()
520 until li<1 or con=1:m_stop()
530 /*      ゲームオーバー
540 s2(con)=sc:if li<1 then syo()
550 if li<1 then locate 12,6:print"GAME OVER":bg_fill(0,0)
560 for i=0 to 22000:next:if sc>hs(con) then hs(con)=sc
570 for a=0 to 15:for b=0 to 14:chb(a,b)=0:next:next
580 endwhile
590 /*      コンストラクション
600 func cons()
610 for d=300 to 499:d=d+(strig(1)>0)*500+500:next
620 if d=500 then vpage(8):hs(1)=0
630 home(3,0,0):for b=0 to 14:for a=0 to 15
640 if d>500 then a=15:b=15
650 if chc(a+b*16)>0 then b_pu(chc(a+b*16),a,b)
660 next:next:x=0:y=0:c=0:locate 2,15
670 if d=500 then print"CLOSE  GAME  ||   OPEN  GAME";
680 repeat:s=stick(1):x=x+(s=6)*(x<15)-(s=4)*(x>0)
690 y=y+(s=2)*(y<15)-(s=8)*(y>0)
700 if d>500 then break
710 sp_set(0,x*16+16,y*16+16,265,3)
720 if s>0 then repeat:until stick(1)=0:c=chc(x+y*16)
730 t=strig(1):if x<2 and y<2 and t<3 then t=0
740 if t>0 then sp_off():m_play(5)
750 c=c-(t=1)+(t=2)-(c=0 and t=2)*8+(c=7 and t=1)*8
760 if(t=1 or t=2)and y<15 then chc(x+y*16)=c:b_pu(c,x,y)
770 if t=3 then for a=0 to 255:chc(a)=0:next:bg_fill(0,0)
780 if t>0 and y<15 then repeat:until strig(1)=0
790 until y=15 and t>0:cls:bg_set(0,0,0):vpage(0):sp_off()
800 if d=500 then mo=-(x>7)*2
810 for b=0 to 14:for a=0 to 15
820 chb(a,b)=chc(a+b*16)-mo*5*(chc(a+b*16)>0):next:next:con=1
830 endfunc
840 /*      一時停止
850 func pau()
860 sp_off():locate 14,7:print"PAUSE":repeat:until strig(1)=0
870 repeat:until strig(1)>0:repeat:until strig(1)=0:sp_on()
880 locate 14,7:print spc(5):m_play(3):bg_set(0,0,1)
890 endfunc
900 /*      ボール消滅
910 func syo()
920 for a=0 to 9:sp_on():for i=0 to 900-a*100:next
930 sp_off():for i=0 to a*100:next:next:for i=0 to 2000:next
940 endfunc
950 /*      ラウンドクリア
960 func roc()
970 sp_off():if op=4 and con=0 then sc=sc+50000*ro:m_play(2)
980 sco():for i=0 to 5000:next:m_stop():bg_fill(0,0)
990 m_play(4):locate 9,5:print using"ROUND ##";ro;
1000 print" CLEAR!!":for i=0 to 10000:next
1010 locate 10,7:print using"BONUS ####";ti;
1020 print " X10":for i=0 to 10000:next
1030 sc=sc+ti*10:ti=0:sco():tim():m_play(7)
1040 for i=0 to 15000:next:ro=ro+1:ro2=(ro2+1)*-(ro2<4):op=0
1050 if ro2=0 then p=p+1:if p=4 then p=0
1060 kk=kk+1:hk=hk+1:if kk>39 then hk=21:kk=19
1070 for a=0 to 15:for b=0 to 14:chb(a,b)=0:next:next
1080 endfunc
1090 /*      衝突処理
1100 func b_cr()
1110 h=-h+10:op=op-(ro2<4):switch chb(a,b)
1120 case 11:sc=sc+500:m_play(5):ht=ht+1:break
1130 case 12:sc=sc+5000:m_play(5):break
1140 case 13:sc=sc+20000:m_play(5):break
1150 case 14:li=li+1:m_play(7):break
1160 case 15:li=li-1:m_play(8):break
1170 case 16:cl=1:m_play(7):b_pu(6,15,15):break
1180 case 17:chb(a,b)=7:if cl=1 then cl=2:break
1190 li=li-1:m_play(8):break
1200 default:sc=sc+10
1210 endswitch:if li=10 and con=0 then sc=sc+500000:m_play(2)
1220 if ht=hk-(ro2=4)*kk then sc=sc+2000*ht:m_play(2):ht=0
1230 li=li+(li=10):b_pu(chb(a,b)*-(chb(a,b)<10),a,b)
1240 if chb(a,b)<10 then chb(a,b)=chb(a,b)+10 else chb(a,b)=0
1250 lif():sco()
1260 endfunc
1270 /*      数値表示
1280 func sco()
1290 locate 6,15:print using"#######";sc;
1300 endfunc
1310 func tim()
1320 locate 19,15:print using"####";ti;
1330 endfunc
1340 func lif()
```


★ゲーム・ミュージック・プログラムを打ち込んでいたら，いきなり停電になってしまった。それからというもの，1行1行セーブしている僕はなんなんでしょう。(熊本市・西田正祐15才)……**【編：そうなんでしょ。】**

態でスタートします。

★最後に

「株式会社マイケル商事」は２人だけでやっている小さなサークルみたいなものです。

最後にアイデアに協力してくれた小川貴浩君，各種アドバイスをしてくれた坂口基彦君，このゲームをやってくれた多くの人たちに感謝します。

★P.S.

- ３面でボーナス・ラウンドになり，以後５面おきにボーナス・ラウンドになります。
- コンストラクションで二つのトリガボタンを同時に押すと，画面を消却します。
- ゲーム中トリガボタンを押すとポーズがかかります。

```
1350 locate 28,15:print li*-(li>0);
1360 endfunc
1370 func his()
1380 locate 4,1:print using"#######";hs(-(sy=224))
1390 endfunc
1400 func sc2()
1410 locate 22,1:print using"#######";s2(-(sy=224))
1420 endfunc
1430 /*      グラフィック画面書き込み
1440 func b_gr()
1450 apage(0):symbol(10,59,"SUPER",3,3,0,5,0)
1460 symbol(9,94,"BOUND BALL",2,3,2,13,0)
1470 apage(1):circle(128,128,120,3,0,360,256):paint(128,128,3)
1480 apage(2):fill(0,0,255,239,2)
1490 apage(3):fill(0,0,255,239,8):fill(256,0,511,239,12)
1500 fill(0,256,255,495,10):fill(256,256,511,495,4)
1510 endfunc
1520 /*      アイテム設定
1530 func b_rnd()
1540 c=1:for i=1 to hk-(ro2=4)*kk:xyrnd():next
1550 c=2:for i=1 to rnd()*4+2:xyrnd():next
1560 c=3:if rnd()<0.5# or ro2=4 then xyrnd()
1570 c=4:if rnd()<0.2# or ro2=4 then xyrnd()
1580 if ro2<4 then c=5:for i=1 to kk:xyrnd():next
1590 c=6:xyrnd():c=7:xyrnd()
1600 endfunc
1610 func xyrnd()
1620 repeat:a=rnd()*16:b=rnd()*15
1630 until (a>1 or b>1) and chb(a,b)=0:chb(a,b)=c-(ro2=4)*10
1640 endfunc
1650 /*      キャラクター表示
1660 func b_pu(ch;int,a;int,b;int)
1670 for i=0 to 3
1680 bg_put(0,a*2-(i>1),b*2-(i=1 or i=3),ch*4+i+256)
1690 next
1700 endfunc
1710 /*      音楽データ格納
1720 func b_mu()
1730 str a$[255]
1740 m_init():for a=1 to 8:m_alloc(a,200):next
1750 m_trk(1,"t120@3v15o5l4q2gfedceq8c2")
1760 m_trk(2,"t150@54v15o6l32c<c>c+<c+>d<d>d+<d+>e<e>f<f")
1770 a$="cfdf":m_trk(3,"t150@1v14o5q2l8|:255"+a$+a$+a$+a$)
1780 a$="c+f+d+f+":m_trk(3,a$+a$+a$+a$+":|")
1790 m_trk(4,"t150@34v15o5l8q7cc16c16ccdd+e1")
1800 m_trk(5,"t150@3v15o5l16q4c<c")
1810 m_trk(6,"t150@16v15o4l64q8c&d&v13e&f&v10g&a&v7b&<c")
1820 m_trk(7,"t150@15v13o4l64e<e>d<d>f<f>d+<d+&e&f&f+&g&g+")
1830 m_trk(8,"t150@67v15o4c8")
1840 endfunc
1850 /*      画面設定
1860 func b_si()
1870 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):mouse(0):mouse(4)
1880 sp_init():sp_disp(1):vpage(0):bg_set(0,0,0):bg_set(1,1,0)
1890 color 7:locate 6,7:print "しばらくお待ち下さい":m_play(4)
1900 endfunc
1910 /*      キャラクター定義
1920 func b_bg()
1930  dim str ca$(143)[16]={
1940 "0055540000555400","05f5544005f55440","05f5554005f55540",
1950 "0555554455555540","5555555555555544","5555555555555544",
1960 "5555555555555544","5555555555555544","5555555555555544",
1970 "0555555555555440","0555555555555440","0055555555554400",
1980 "0055555555544400","0005555555444000","0000555544440000",
1990 "0000004444000000","0000000fd0000000","000000ffdd000000",
2000 "00000fffddd00000","0000ffffdddd0000","000fffffddddd000",
2010 "00ffffffdddddd00","0fffffffddddddd0","0fffffffddddddd0",
2020 "0dddddddccccccc0","0dddddddccccccc0","00ddddddcccccc00",
2030 "000dddddccccc000","0000ddddcccc0000","00000dddccc00000",
2040 "000000ddcc000000","0000000dc0000000","0000000000000000",
2050 "000000000ff0000","00000000ff99000","00000000ff999900",
2060 "0000000ff9999900","000000ff99999800","00000ff999998800",
2070 "0000ff9999988800","000ff99999888000","00ff999998880000",
2080 "00f9999988800000","0089999888000000","0088998880000000",
2090 "0088888800000000","0008888000000000","0000880000000000",
2100 "0000000000000000","0000003333000000","0000333333330000",
2110 "00033f3333333000","0033f33333333200","003f333553333200",
2120 "0333333553333220","0333355555533220","0333355555533220",
2130 "0333333553333220","0033333553332200","0033333333322200",
2140 "0003333333222000","0000222222220000","0000002222000000",
2150 "0000000000000000","0000000040000000","0000000444000000",
2160 "0000004454400000","0000044555400000","0000445555440000",
2170 "0000455555554000","0000455555555400","0000455555555400",
2180 "0004455555555400","0004555555555400","0004555595555400",
2190 "0004555999555400","0004559999954400","0004559ff9954000",
2200 "00004599f9944000","0000045999540000","0000999800000000",
2210 "0990990800000000","0899900800000000","0099900800000000",
2220 "9998990800000000","9900899000000000","9000089900000000",
2230 "8888808990000000","0000000899000000","0000000099900000",
2240 "0000000998990000","0000009980999000","0000009800999900",
2250 "0000000009988980","0000000099800880","0000000098000000",
2260 "0000dddddddd0000","00ddabbabbabdd00","0dbbabbabbabbad0",
2270 "0dbbabbabbabbad0","dabbabbabbabbabd","d9999bbabbabbabd",
2280 "d9b98bbabbabbabd","d9998aaaaaaaaaad","d9918aaaaaaaaaad",
2290 "d9118bbabbabbabd","d9888bbabbabbabd","dabbabbabbabbabd",
2300 "dabbabbabbabbabd","dabbabbabbabbabd","dabbabbabbabbabd",
2310 "dddddddddddddddd","00000000bbbb000","0000000bbbbbbbb0",
2320 "00000bbbbbbbbbb","000aabbbbbbbbbb","0aaaaaabbbbbbbbb",
2330 "aaaaaaaabbbbbaa","aaaaaaaabbbbaaee","aaaaaaaabbaa99aa",
2340 "abbabbabaae999aa","ffffffffeea99aaa","abbabbabaaaaeaee",
2350 "abbabbabaaaaeeaa","abbabbabaaeeeaaa","ffffffffeeaaea00",
2360 "abbabbabaaaa0000","abbabbabaa000000","0000033333300000",
2370 "0003333333333000","0033ff3333333300","033f333333333320",
2380 "03f3333333333320","33f3333333333322","3333333333333322",
2390 "3333333333333322","3333333333333322","3333333333333322",
2400 "3333333333333322","0333333333333220","0333333333332220",
2410 "0033333333322200","0002222222222000","0000022222200000"}
2420 dim char ch(255)
2430 for a=0 to 8:for b=0 to 15:for c=1 to 16
2440 ch(b*16+c-1)=val("&h"+mid$(ca$(a*16+b),c,1))
2450 next:next:sp_def(a+1,ch):next
2460 dim int co(15)={
2470 0,1,54,62,1728,1984,0,0,57024,65472,42722,
2480 51176,55350,63550,57078,65534}
2490 for a=0 to 15:sp_color(a,co(a),1):next
2500 endfunc
```

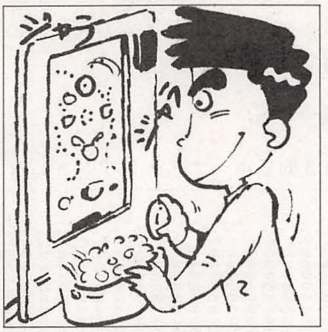

★７回目の新年号を迎えたベーマガ。これからも，第一線をいくパソコン誌としてがんばってください。(大阪府柏原市・趙雲子龍19才)……【編集長：２月号は，通巻80号になるんだなあー。編：100号も近いぞ〜。】

PB-100/110シリーズ用

ポケコンでチーン，ジャラジャラ

パチンコ

徳山　雅史



はじめに

みなさん，お元気ですか？「魚釣り」「Save the egg II」に続く超大作,「パチンコ」が，ついに，できた！それも，ただのパチンコでなく，スロットマシンがついた!!

今回のは，544ステップ内で作るってことにかなり苦労した。

とにかく，打ち込んでみよう！

遊ぼう

●右はしに，0～9までの数が回転します。いずれかのキーを押すと，回転していた数が止まり，止まった数の位置(第1図)に玉「O」が落ちます。そんなわけで，アナ「V」,「U」の位置の数を狙(ねら)って押してください。

●「V」に入れば10個，「U」に入れば5個の玉がもらえます。

●「V」に1回，または，「U」に3回入るたびに，アナの位置が変わっていきます。

●「X」に入れてしまうと，持っている玉の¼を取られてしまうので，そのへんは，押すタイミングが大事です。

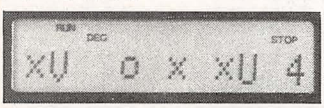
●何度か，スロットマシンのチャンスがやってきます。時間内に，いずれかのキーを3回押してください。三つの数のうち，二つそろうと，15個，三つそろうと，30個，そして〝777″で，50個の玉がもらえます。

●玉がなくなると，おしまいで，300個以上で打ち止めになります。

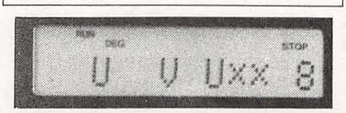
参考
ナツメ出版
「カシオポケコン操縦法」

《第1表》変数表

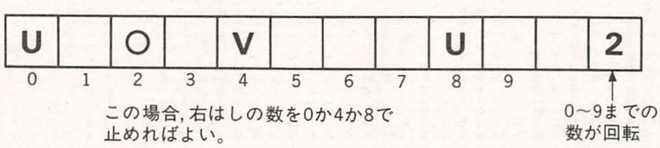
変数	内容
A, C	「U」の位置
B	「V」の位置
D	玉の落ちる位置
E, I	ループ用
F	玉の数
L	スロットでもらった玉の数
M,O,Q	スロットの左，中，右の数
S,T,U	「X」の位置



▲《写真1》ポケコンでパチンコができるぞ。それ



▲《写真2》止まった数の位置が…おっと×に入っちゃった



《第1図》画面構成図

パチンコのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC : PRINT " *
    PACHINKO*":B=4:
    C=8:F=10: GOTO
    9
  3 IF D≠S; IF D≠T;
     IF D≠U THEN 9
  5 Y=-1:F=F- INT(F
    /4
  7 PRINT : FOR E=Z
     TO F STEP Y: P
    RINT CSR2;E;" k
    o ";: NEXT E
  8 FOR E=0 TO 2:S(
    E)= INT( RAN#*1
    2: NEXT E
  9 Z=F:D=S: PRINT
    : IF F≦0; PRINT
     "  The*End": E
    ND
 10 IF F≧300; PRINT
     " \UCHIDOME/":
     END
 15 PRINT CSRS;"x";
     CSRT;"x"; CSRU
    ;"x"; CSRA;"U";
     CSRB;"V"; CSRC
    ;"U";
 20 IF D≧10;D=0
 25 PRINT CSR10;D;:
     IF KEY≠""; PRI
    NT CSRD;"o";:F=
    F-1: GOTO 35
 30 D=D+1: GOTO 20
 35 IF D≠A; IF D≠B;
     IF D≠C THEN 3
 40 Y=1:F=F+5: IF B
    =D;F=F+5: GOTO
    50
 45 G=G+1: IF G≠3 T
    HEN 7
 50 FOR E=0 TO 2:A(
    E)= INT( RAN#*1
    2: NEXT E
 55 IF A≠B; IF B≠C;
     IF C≠A;G=0: GO
    TO 7
 60 J=0: PRINT : FO
    R I=0 TO 9: FOR
     E=0 TO 9: PRIN
    T CSRJ;E;: IF K
    EY≠"" THEN 70
 65 NEXT E: NEXT I:
     GOTO 50
 70 M(J)=E:J=J+2: I
    F J≠6 THEN 65
 75 L=15: IF M≠O; I
    F O≠Q; IF Q≠M;L
    =0
 80 IF M=O; IF O=Q;
    L=30: IF M=7;L=
    50
 85 PRINT " +";L;:F
    =F+L: GOTO 50
```

PB-100+増設RAM用

超大作3D RPG

THE TOWER of SUN

(ザ タワー オブ サン)

国賀 宏隆



STORY

地球から遠く離れたところにある一つの世界――昔からこの国では，昼の世界を支配する太陽の王と夜の世界を支配する月の王によって平和が保たれていました。

ところが最近，昼の国の太陽の王は，夜の国まで支配しようと考え，夜の国の宝である月の石(Moon Stone)を盗んでしまいました。そこで月の王は月の石を取り返すため，1人の勇者を太陽の塔へ送りました。――それがあなたです。

GAME START

3D迷路型のRPGです。太陽の王を倒し，月の石を取り返すのが目的です。まずはじめるときは[S][9]と押してください。すると〝P?〟と表示されるので1～9のうちで好きな数字を入力してください。そしてゲーム・スタートです。入力した数字はキャラクターのバランスで，数が多いほど，魔力，防御力が高く，逆に体力，攻撃力が低くなります。

GAME PLAY

ゲームをはじめると，第1図のような画面が表示されます。[4][6]で左右を向き，[8]で前に進みます。すると敵に会うときがあります。会うと〝ENEMY〟と表示され，戦闘シーンになります。

戦闘シーンでは第2図のような画面が表示されます。[0]で逃げる，[1]で戦う，[2]で自分の状態を見たり，魔法を使ったりします。勝つと〝Win!〟と表示され，お金と経験値がもらえます。負けると〝×End×〟と表示され，ゲーム・オーバーです。

INN

宿に行くと，〝INN?〟と表示されます。[0]で入らない，[1]で入るです。宿に入ると$5と引きかえに体力と魔力が満タンになります。

SHOP

店に行くと〝S?〟，〝A?〟と表示されるので，買いたい刀，鎧の強さを入力します(第1表)。買わないときは[0]を入力します。買うと，前に持っていたのを捨てて，買ったものを自動的に装備します。

STATUS

通常時に[9]または[A]～[Z]のキーを押すとステータス(自分の状態)が見られます(戦闘中は[2]を入力)。見かたは，つぎのようになっています。

V(体力)-(体力の上限)

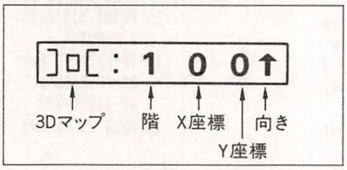
S(刀の強さ)：A(鎧の強さ)

$(お金)：K(カギ)

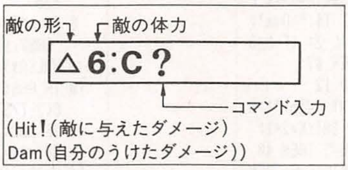
L(レベル)：E(経験値)

M(魔力)-(魔力の上限)?

※このとき，魔法を[1]～[4]で使います(第2表)。



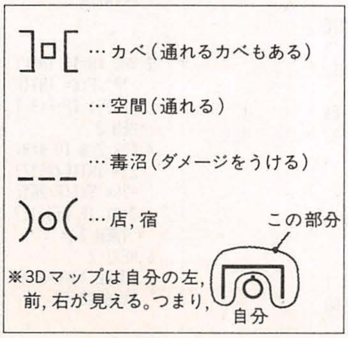
《第1図》画面構成



《第2図》戦闘画面

《第1表》刀と鎧の値段

強さ	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
値段(刀,鎧)	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324



《第3図》キャラ紹介

《第2表》魔　法

入力する数	[0]	[1]	[2]	[3]	[4]
効果	使わない	体力+5	F.?で入力した階の入口へワープ	Fire(敵の体力−20)	体力完全回復
消費魔力		3	6	9	12
必要レベル		最初から使える	4	9	16

※[2]の呪文はかぎが足りないと行けない階がある

※経験値は20ごとにレベルがあがる

※レベルは最高18

★Dr.Dは，生まれたときからおハゲだったって，本当ですか？(大阪府岸和田市・中山毅彦18才)……【Dr.D：そりゃ，生まれたときは，毛がうすいのは当然じゃ。ワシを何だと思っとるんじゃ。まったく😡】

BOSS

ある場所に行くと，今までよりずっと強い敵がでてきます。そいつがその階のボスです。そいつを倒せばカギがもらえ，その場所に階段が現れ，つぎの階に行けるようになります。

PASS WORD

ゲームを途中でやめて，[S][8]でパスワードが表示されます。それをメモっておけばつぎは[S][9]として，そのパスワードを入力すれば途中からできます（ただし，スタート地点にもどり，体力，魔力が満タンになり，経験値がレベルの最小の値にもどる）。

また，パスワードを入力せず続けるときは[S][0]です（そのときはまったくそのままで続けられる）。

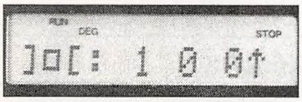
UP. Down

階段のところでは[1]でのぼる(さがる)，[0]でのぼらない（さがらない）を入力します。

苦労した点

マップをSIN関数で作ったので，少しのデータで，広いマップを作ることができました。またパスワードを作るのは大変でした（両方ともPB初と思う）。

また，モンスター20種以上，魔法4種類とPBにしては多いと思います。とにかく1,568ステップに入れ込むのは大変でした。



▲《写真1》さあ，君はここからスタートする



▲《写真2》敵が現れたようですね



▲《写真3》戦闘画面。ダメージを受けてしまった

THE TOWER of SUNのプログラム・リスト

```
P0
  2 GOSUB #2: IF KE
    Y="4";A=A-1: IF
     A<0;A=3
  4 IF KEY="6";A=A+
    1: IF A>3;A=0
  6 IF KEY≥"9"; GOS
    UB #4
  8 IF KEY≠"8" THEN
     2
 10 IF N(A)=3 THEN
    2
 12 IF FRAC(A/2=0;J
    =J+A-1: GOTO 16
 14 I=I-A+2
 16 IF N(A)=2; GOSU
    B #6
 18 IF N(A)=1;L=L-1
    : IF L≤0 THEN #
    7
 20 IF RAN#>.7; GOS
    UB #1
 22 IF I*10+J=R; IF
     H>1; INPUT "DO
    WN",Z: IF Z=1;H
    =H-1
 24 IF I*10+J=S; GO
    SUB 28
 26 GOSUB #3: GOTO
    2
 28 IF B<H;N=5: GOT
    O #1
 30 INPUT "UP",Z: I
    F Z=1;H=H+1
 32 RETURN

P1
  2 PRINT "ENEMY":$
    ="・⊿jOµπ■Ē≤↑♦♠∂
    Ω¥&Σ■♀1"
  4 K= INT( RAN#*2+
    H*1.6-.6: IF N>
    4;K=9+H
  6 T$= MID(K,1): I
    F N>4;K=H*8: IF
     H>9;T$="((o))"
    :K=150
 10 U=K*3: IF E≤ RA
    N#*K THEN 30
 12 PRINT T$;U;":C"
    ;: INPUT Z: GOT
    O 14+Z*4
 14 IF E> RAN#*K; R
    ETURN
 16 PRINT "NO!": GO
    TO 30
 18 Z= INT( SQRW/F+
     RAN#*3+C: PRIN
    T "Hit!";Z:U=U-
    Z: GOTO 24
 22 GOSUB #4: IF Z=
    0 THEN 12
 24 IF U≤0 THEN 34
 30 Z= INT( RAN#*3+
    K/ SQR(X*D+1: P
    RINT T$;":Dam";
    Z:L=L-Z: IF L≤0
     THEN #7
 32 GOTO 12
 34 PRINT "Win!";:G
    =G+ INT(K/2+1:
    IF N=5 THEN 40
 36 IF K>E;E=E+.05*
    (K- INTE
 38 RETURN
 40 IF H≤9; PRINT "
    Key!";:B=H: RET
    URN
 42 PRINT "MoonSton
    e!♦End♦"

P2
  2 $="↑→↓←    ___)O
    (]□[]□[": PRINT
     CSR0; MID(N(A+
    3-4* SGNA)*3+5,
    1);
  4 PRINT MID(N(A)*
    3+6,1); MID(N(A
    +1-4* INT(A/3))
    *3+7,1);":";H;I
    ;-J;
  6 PRINT MID(A+1,1
    ); CSR7;: RETUR
    N

P3
  2 $="002991790079
    1055168564": FO
    R Z=0 TO 1:Q$=
    MID(H*2-1+Z*2,2
    )
  3 R(Z)= VAL(Q$):
    NEXT Z
  4 $="001003100010
    400011401011111
    114":$= MID(H*3
    -2,3)+"32"
  6 FOR Z=0 TO 3:Q=
     FRAC(1E7* SIN(
    H+(J- COS(Z*90)
    )/9+9*(I+ SIN(Z
    *90
  8 Q$= MID(1+4.03*
     ABSQ,1):N(Z)=
    VAL(Q$): NEXT Z
 10 IF ABS(I-4.5)4;
    O(2-I/5)=3
 12 IF ABS(J-4.5)4;
    N(J/4)=3
 14 W=20+ INTE*(11-
    F:X=15+F* INTE:
     RETURN

P4
  2 PRINT : PRINT "
    V";L;-W,"S";C+1
    ;":A";D+1,"$";G
    ;":K";B
  4 PRINT "L"; INTE
    +1;":E";E*20,"M
    ";M;-X;: INPUT
    Z
  5 IF M≥Z*3; IF E≥
    Z↑2-1;M=M-Z*3:
    GOTO Z*4+8
  6 GOTO 4
  8 RETURN
 12 L=L+5: IF L>W;L
    =W
 14 RETURN
 16 INPUT "F.",Z: I
    F Z≤B+1;H=Z: GO
    SUB #3:I= INT(R
    /10:J=R-I*10: G
    OTO #3
 18 RETURN
 20 PRINT "Fire":U=
    U-20: RETURN
 24 L=W: RETURN

P6
  2 GOTO 4+8* FRAC(
    I/2
  4 INPUT "INN",Z:
    IF Z=1; IF G≥5;
    G=G-5:L=W:M=X
  6 RETURN
  8 $="SA": PRINT :
     FOR Z=1 TO 2:
    PRINT MID(Z,1);
    : INPUT K
 10 IF K≥2; IF G≥K↑
    2; IF K≤18;B(Z)
    =K-1:G=G-K↑2
 12 NEXT Z: RETURN

P7
  2 VAC : PRINT "×E
    nd×"

P8
  2 K=0: FOR Z=0 TO
     5:K=K+ INTB(Z)
    *26↑Z: NEXT Z:
    PRINT K

P9
  2 VAC :H=1: INPUT
     "P",F:G= INT(F
    /26↑5: IF F≤9 T
    HEN 8
  4 FOR Z=0 TO 4:B(
    Z)= INT(F/26↑Z)
    -26* INT(F/26↑(
    Z+1: IF B(Z)>17
     THEN 2
  6 NEXT Z
  8 GOSUB #3:L=W:M=
    X: GOTO #0
```


★僕の友人は，社会のテストで「デトロイトの工業」を近くの同名のパン屋とまちがえ，「パン工業」と書きました。(大阪市・ヤン15才)……【影：おしい！パンツ工業でしょ。編：近くに下着屋でもあったの？影：ガーン。】

PC-1501用

超大作アクションRPG

AGOCKの野望

ほえっく



STORY

ある日，永坂 良という少年が石につまずいてコケました。良くんは，体が弱いので，骨を6本折ってしまいました。

歩けなくなった良くんはしょうがないので寝てしまいました。

そのとき空から「選ばれし勇者，良よ。この世界にいるドラゴンAGOCKを倒してほしい。おわり」と声がした。

良：「なぜ，ぼくが選ばれたのですか？」

声：「くじで当たったからだよ。よかったね。」

良：「よかねーよ」

声：「こりゃまたまいったね。ハハハハ……」声が聞こえなくなった。ちくしょう！こうなりゃヤケだ。やってやるぜ！

遊びかた

このゲームは道中とボス面にわかれています。

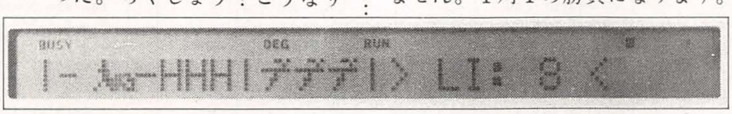
道中は[4]と[6]で左右に，スペース・キーで剣をふります。剣はときどき進んでくるスライムを切るのに使います。ときどき穴やバリアが現れるので[9]でジャンプします。ちなみに穴はスペース(空白)で，バリアはコロン(：)です。穴に落ちると1ミスで，バリアはダメージです。

スライムやバリアにさわると，ダメージを受けるだけでなく，二つぶん後ろへふっ飛ばされます。右へある程度進めばボス面です。

ボス面は背景がなく，ザコもいません。1対1の勝負になります。[4]と[6]で左右，スペース・キーで剣，ジャンプはできません。そのかわり[C]で盾をかまえるので敵の攻撃を防ぐことができ，盾をかまえたままで移動できます。

敵の体力がなくなると勝ちです。

それから，このゲームは全5面です。



▲《写真1》道中画面。スライムなんて剣でバシッ！とにかく進め



▲《写真2》ボス面。1対1の勝負だぞ。敵の攻撃を防いでやっつけろ

ステージ別こーりゃくほー

- STAGE1…ほろぼされた町が背景のステージ。穴も少ないのでとても簡単。
- STAGE2…平地と山のステージ。1面と大差なく簡単。
- STAGE3…この面からバリアが現れる。穴も多く，2面とは段ちがいのムズさ。
- STAGE4…最終要塞への道。穴のいやらしさが増している。背景もやや見にくい。
- STAGE5…最終面。要塞の中での戦い。背景の見にくさのせいで非常にムズイ。

ボスについて

3面のボス　左右に動きまわり，魔法を飛ばす。

4面のボス　ワープで移動し，鉄球で攻撃してくる。

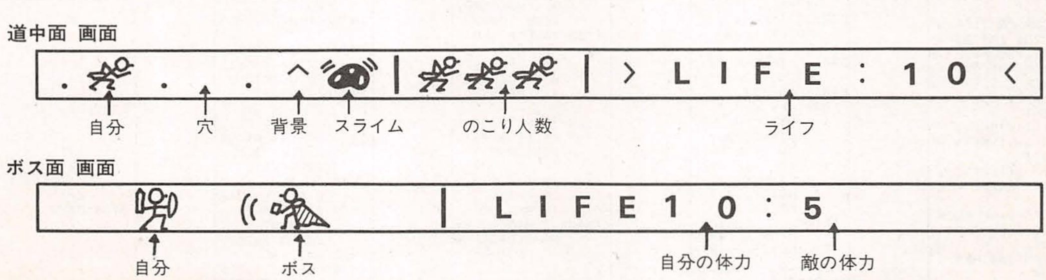
5面のボス　「AGOCK」。ナゾの男

最後に

自信作です。ぜひ打ち込んでください。

はじめて画面がスクロール(1文字分ずつ)するものを作りました。友達には好評でした。

★



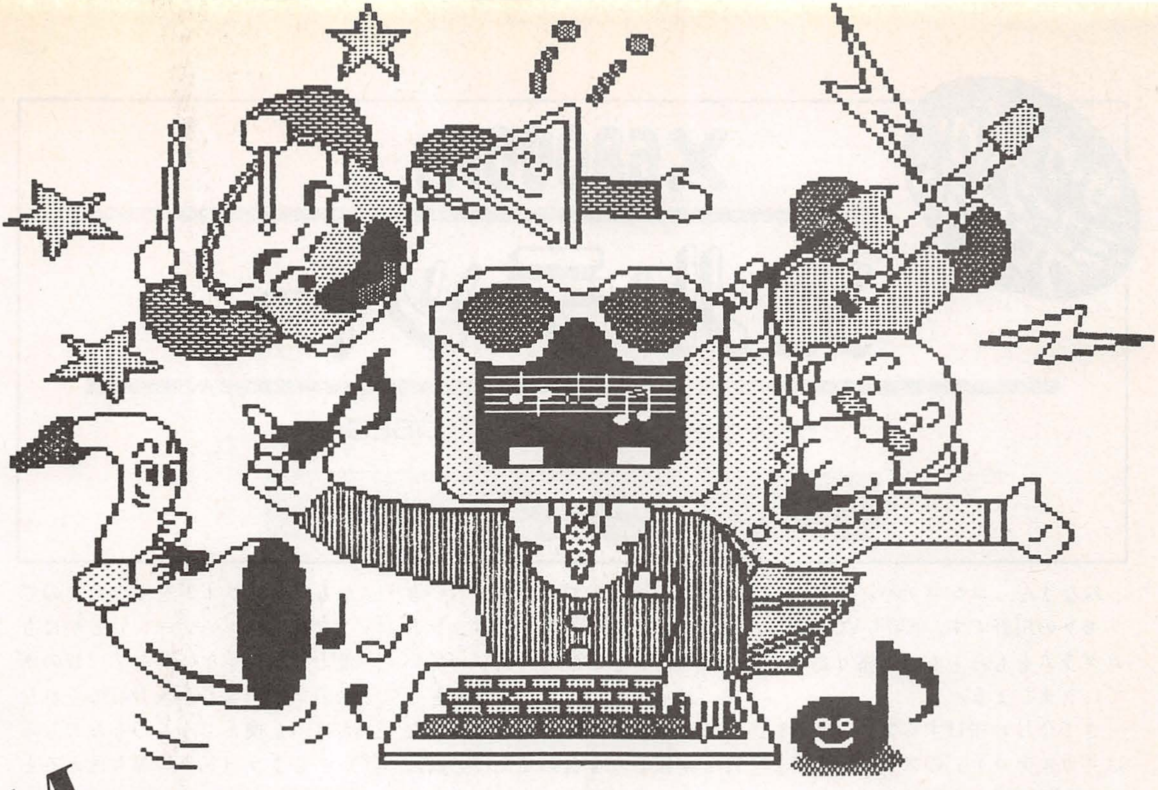
PC-1501

★A：僕一番土曜日が好き。B：なんで？A：だってつぎの日休みじゃん。B：毎日土曜だといいね。(神奈川県茅ヶ崎市・"みんなまてりあ"のせいね17才)……【影：毎日が土曜ってことは日曜がないわけでしょ。】

```
  10:CLEAR :WAIT 0:
     CLS
  20:FOR I=0TO 70:
     CURSOR 2
  30:GPRINT LEFT$ (
     "4F6733194C663
     3190C462311185
     43010486450482
     4546C545854541
     444607078", I)
  40:NEXT I:WAIT 5
  50:FOR I=1TO 13:
     CURSOR 9:PRINT
     RIGHT$ ("SOFT
     presents", I):
     NEXT I
  55:GOSUB 1100:
     WAIT 0
  60:CLS
  70:PRINT "      ||
     |||| || ||||||
     ";
  80:PAUSE :WAIT 6:
     PAUSE
  90:FOR L=0TO 17:
     CURSOR 5:PRINT
     LEFT$ ("*AGOCK
      NO YABOU*", L)
     ;:BEEP 1, 10, 20
     :NEXT L
 100:IF INKEY$ <>"
     "THEN 100
 110:BEEP 3, 190, 20:
     BEEP 3, 240, 20:
     BEEP 3, 245, 15:
     BEEP 1, 245, 130
 215:"A"CLEAR :DIM
     A$(16)*30, M$(2
     )*70
 220:A$(0)="4424140
     E350609":A$(1)
     ="0444341D0506
     0500"
 230:A$(2)="0101014
     3241F344402":A
     $(3)="00010141
     271F344402"
 240:A$(4)="0000014
     1231F344000":A
     $(5)="00000040
     241F354502"
 250:A$(6)="0000000
     042241F7202020
     202":A$(7)="00
     00000040241F3C
     48000000"
 260:A$(9)="0102040
     85B3FFCF8F060"
     :A$(10)="0E110
     000"
 270:A$(11)="084868
     7BF3FDF9624408
     100814":A$(12)
     ="3EFFFFFFFDF3
     3E1008040808"
 280:A$(13)="30F8F8
     684848484E434B
     63FF433E"
 290:A$(15)="707838
     685870"
 320:A$(8)="4F24120
     F126700"
 410:K=4:S=1:GOSUB
     1000
 420:I=1:M=0
 430:TE=7:LI=S*10:
     GOSUB 4500
 440:WAIT 0
 500:WAIT 0:CLS :
     PRINT "|":
     CURSOR 8:PRINT
     "|";:FOR L=0TO
     K-1:WAIT 10:
     GPRINT A$(1);:
     BEEP 2:NEXT L
 501:CURSOR 13:
     PRINT "|> LI:"
     ;LI;" < ";
 505:WAIT 0:IF FR<>
     1LET FR=RND 6-
     S
 510:CURSOR 1:PRINT
     MID$ (M$(0), 1,
     7);:GCURSOR 10
     :GPRINT A$(C);
     :IF C=1LET C=0
     :GOTO 530
 520:C=1
 530:I=I+(INKEY$ ="
     6")-(INKEY$ ="
     4")
 531:IF I<1LET I=1
 534:IF TE<2LET TE=
     7
 535:IF FR=1CURSOR
     TE:GPRINT A$(1
     5);
 537:IF I>64THEN 13
     00
 540:IF INKEY$ ="9"
     THEN 700
 550:IF INKEY$ =" "
     THEN 600
 555:IF I>63IF M=0
     LET M$(0)=M$(2
     ):I=1:M=1:GOTO
     540
 560:IF MID$ (M$(0)
     , I+1, 1)=" "
     THEN 800
 565:IF MID$ (M$(0)
     , I+1, 1)=":"
     BEEP 1, 255, 10:
     GOTO 1200
 570:IF FR=1LET TE=
     TE-1:IF TE<3
     THEN 1200
 580:IF FR<>1GOTO 5
     05
 590:GOTO 510
 600:FOR C=0TO 7:
     GCURSOR 10:
     GPRINT A$(C);:
     IF FR=1CURSOR
     TE:GPRINT A$(1
     5);
 605:BEEP 1, 10, 10:
     NEXT C
 610:C=0:IF TE=3
     THEN 630
 620:GOTO 510
 630:WAIT 8:CURSOR
     3:GPRINT "55AA
     55AA55";:BEEP
     1, 25, 25:CURSOR
     3:GPRINT "AA55
     AA55AA";:BEEP
     1, 80, 10
 640:CURSOR 3:
     GPRINT "001408
     1400";
 650:BEEP 2, 240, 6:R
     =0:FR=0:TE=7:
     GOTO 505
 700:I=I+1:CURSOR 1
     :PRINT MID$ (M
     $(0), 1, 7);:
     CURSOR 2:
     GPRINT "040316
     0B0207";
 705:IF FR=1CURSOR
     TE:GPRINT A$(1
     5);
 710:I=I+1:IF FR=1
     LET TE=TE-1:IF
     FR=1AND TE=2
     THEN 1200
 720:GOTO 550
 800:CURSOR 1:PRINT
     MID$ (M$(0), 1,
     7);:CURSOR 2:
     GPRINT "600040
     004020";
 810:FOR L=1TO 4:
     FOR B=255TO 20
     0STEP -22:BEEP
     1, B, 10:NEXT B:
     NEXT L
 820:FOR L=0TO 17:
     CURSOR 3:PRINT
     LEFT$ ("<UWA--
     --------!  ", L)
     ;:NEXT L:PAUSE
 830:I=1:K=K-1:LI=S
     *10:IF K=0THEN
     900
 840:GOSUB 1000
 850:GOTO 500
 900:CLS :WAIT 200:
     BEEP 1, 255, 100
     :PRINT "KU!KOK
     OMADEKA....!":
     CLS :WAIT 0:
     GPRINT "070101
     00";
 910:PRINT "HA HA H
     A HA!!!";:WAIT
     200:GPRINT "40
     4070":CLS :
     PRINT "*******
     *GAME OVER****
     ****";
 920:IF INKEY$ ="C"
     GOSUB 1000:
     GOTO 420
 930:IF INKEY$ =" "
     THEN 420
 940:GOTO 920
1000:CLS :WAIT 3:
     FOR L=0TO 8:
     CURSOR 8:
     PRINT RIGHT$
     ("STAGE -", L
     );:NEXT L:
     WAIT 130:
     PRINT S
1010:CLS :CURSOR
     8:WAIT 140:
     PRINT "R E A
      D Y":RETURN
1100:FOR I=0TO 30
     0:NEXT I:
     RETURN
1200:FOR L=0TO 1:
     WAIT 9:I=I-1
     :IF I<1LET I
     =1
1210:CURSOR 1:
     PRINT MID$ (
     M$(0), I, 7);:
     CURSOR 2:
     GPRINT "1008
     040F1A74";:
     IF TE<3
     CURSOR TE+1:
     GPRINT A$(15
     );
1220:IF MID$ (M$(
     0), I+1, 1)="
     "THEN 800
1230:NEXT L:WAIT
     0:TE=TE+1:LI
     =LI-S:IF LI<
     1THEN 800
1240:GOTO 501
1300:CLS :CURSOR
     1:GPRINT A$(
     0);
1310:FOR L=20TO 2
     00STEP 10:
     BEEP 1, L, 100
     :NEXT L
1320:FOR L=62TO 0
     STEP -2:
     GCURSOR L:
     GPRINT A$(0)
     ;:BEEP 1, L, 1
     0:NEXT L
1350:BEEP 5, 250, 2
     0:CLS :PRINT
     "      GOTO B
     OSS ZONE!":
     PAUSE :PAUSE
     :CLS
1400:A=1:B=9:TE=S
     *5:C=0
1410:IF S=1OR S=3
     LET O=9:GOTO
     1440
1420:IF S<>5LET O
     =11
1430:IF S=5LET O=
     13
1440:CURSOR 12:
     PRINT "|";:
     CURSOR 1:
     PRINT " ";:
     CURSOR 13:
     PRINT "LIFE:
     ";LI;":";TE;
     " ";:CURSOR
     0:PRINT "

1445:IF A<0LET A=
     0
1446:CURSOR A:
     GPRINT A$(C)
     ;
1450:CURSOR B:
     GPRINT A$(O)
     ;
1455:IF A=BOR A=B
     +1OR A=B+2
     THEN 1580
1460:IF A>0IF
     INKEY$ ="4"
     LET A=A-1:
     CURSOR A:
     GPRINT A$(C)
     ;:PRINT " ";
1470:IF A<9IF
     INKEY$ ="6"
     LET A=A+1:
     CURSOR A-1:
     PRINT " ";:
     GPRINT A$(C)
     ;
1480:IF INKEY$ ="
      "LET C=0:
     GOTO 1800
1483:IF INKEY$ ="
     C"LET C=8
1485:ON SGOTO 150
     0, 1600, 1500,
     1600, 1700
1500:RANDOM :FR=
     RND 3:T=RND
     5:IF FR=1LET
     B=B-1:CURSOR
     B+1:PRINT "
      ";
1510:IF FR=2AND B
     <9LET B=B+1:
     CURSOR B-1:
     PRINT " ";
1520:IF B=5OR B=7
     OR B=9IF T=2
     THEN 1550
1530:IF B<5LET B=
     B+1:CURSOR B
     -1:PRINT " "
     ;
1540:GOTO 1445
1550:BEEP 2:IF
     INKEY$ ="C"
     LET C=8:
     CURSOR A:
     GPRINT A$(C)
1555:WAIT 3:FOR L
     =B-2TO ASTEP
     -1:CURSOR L:
     GPRINT A$(10
     );
1560:CURSOR L+1:
     PRINT " ";:
     BEEP 1, 1, 20:
     NEXT L
1570:WAIT 0:IF C=
     8BEEP 1, 1, 40
     0:CURSOR A:
     PRINT " ";:
     GOTO 1445
1580:WAIT 1:FOR L
     =ATO 0STEP -
     1:CURSOR L:
     GPRINT "1008
     040F1A74";:
     PRINT " ";:
     BEEP 1, 255, 1
     0
1590:NEXT L:LI=LI
     -1:A=0
1592:IF LI=0THEN
     1596
1595:WAIT 0:GOTO
     1440
1596:FOR L=0TO 10
     :BEEP 1, 255,
     10:BEEP 1, 24
     8, 10:NEXT L
1597:CURSOR A:
     GPRINT "F840
     216460226840
     40";:PRINT "
     <GUWA!...";:
     PAUSE :PAUSE
1598:K=K-1:IF K=0
     THEN 900
1599:LI=S*10:GOTO
     1400
1600:RANDOM :FR=
     RND 23:T=RND
     3:IF FR<0OR
     FR>7THEN 162
     0
1610:CURSOR B:
     PRINT "    ";
     :B=FR
1620:IF B>2AND T=
     3THEN 1640
1630:GOTO 1445
1640:WAIT 10:BEEP
     2:IF INKEY$
     ="C"LET C=8
1650:CURSOR A:
     GPRINT A$(C)
     ;
1660:CURSOR B-2:
     GPRINT A$(12
     );A$(11);
1665:IF A<BAND C=
     8BEEP 1, 1, 40
     0:GOTO 1680
1670:IF A=B-2OR A
     =B-1GOTO 158
     0
1680:CURSOR B-2:
     PRINT "  ";:
     GPRINT A$(11
     );
1690:WAIT 0:GOTO
     1445
1700:IF B=4THEN 1
     445
1710:B=B-1:CURSOR
     B+1:PRINT "
     ";
1720:GOTO 1445
1800:WAIT 3:FOR G
     =0TO 7:
     CURSOR A:
     GPRINT A$(G)
     :BEEP 1, 10, 1
     0:NEXT G:
     WAIT 0
1810:IF B=A+1THEN
     1830
1820:CURSOR A+1:
     PRINT " ";:
     GOTO 1440
1830:FOR L=BTO 9:
     CURSOR L:
     PRINT " ";:
     GPRINT A$(O)
     ;:BEEP 1, 1, 2
     00:NEXT L
1840:TE=TE-1:IF T
     E=0THEN 1900
1850:B=9:CURSOR 1
     0:PRINT "  "
     :GOTO 1820
1900:WAIT 3
1910:CURSOR 9:FOR
     L=0TO 5:BEEP
     1, 255, 12:
     BEEP 1, 250, 2
     0:GPRINT "55
     AA55AA55";:
     NEXT L
1920:CLS :WAIT 20
     0:PRINT "STA
     GE CLEAR!!":
     BEEP 5:S=S+1
     :IF S=6THEN
     1940
1930:GOSUB 1000
1935:GOTO 420
1940:WAIT 350
1950:PRINT "YATTA
     ! AGO WO TAO
     SITAZO!":
     PRINT "SONOT
     OKI AGO NO":
     PRINT "SITAI
     GA HIKATTA!"
     :BEEP 5
1960:PRINT "AGO N
     O ATAMAGA KI
     ETEIKU!":
     PRINT "HONTO
     UNI AGO WA S
     INDANOKA?"
1970:PRINT "PART
     1 end......"
     :PRINT "TO B
     E CONTINUED!
     ":END
4500:ON SGOSUB 50
     00, 5030, 5060
     , 5090, 5120
4510:M$(0)=M$(1):
     RETURN
5000:M$(1)="-----
     -HH---H-HH--
     --H--- HH--H
     H----HHH--H-
     HHH*--H--HHH
     ---H-H-HHHH-
     -H-
5010:M$(2)="H--H-
     H- - ----HH-
     -H- ----*-H-
     H**-H---H-H*
     -H--H**H-H-H
     H*H--HH-H##O
     ##H
5020:RETURN
5030:M$(1)=".....
     .^.^^..^. ..
     . ........^.
     ^^...^......
     ^.^.. . . .
     ^..^^1.^.11.
     ...
5040:M$(2)=".....
     .. . ^ ....^
     ^. .......^.
      ^..^1..1..1
      11.^1 .....
      ....^^..|#o
     #|.
5050:RETURN
5060:M$(1)="#####
     #:### # # ##
      # # ###:#:#
     ### ### ####
     ### # #:###
     ## ##:######
     ###
5070:M$(2)="#####
     ## #:#:## ##
     :#:# #:#:###
     # ##:# #:###
     ## ######:#
     ####:##:#^=o
     =^:
5080:RETURN
5090:M$(1)="== =
     o = O = = O
     = == = = o=:
     = O:O== = o=
     :=:=:===O=O
     ==O:=O=O==O:
     O==
5100:M$(2)="=O:O=
     == o ===O===
      o==:== o o:
     == o:=O=:==O
     == ===| 1===
     | |:==:=>|*O
     *|<
5110:RETURN
5120:M$(1)="|||/
     1 / 1 | / |
     /1 || *| ||
     |*:| /|| |*
     |*| | |//*:|
     :||:|:| ////
     ///
5130:M$(2)="/////
     //|* |;;;;;;
     ;;:;;;:;;;:;
     ;;:;:;:;:|*
     *:;|:*,| ,/
     ;; |:; *:; O
      ;:
5140:RETURN
```


★我が友人西浦大助は，腹筋をして突然首のスジをちがえた珍記録保持者である。ちなみにベーマガ記者。(愛知県東海市・松野　修14才)……【影：どこに力を入れてるんだい。腹筋は，顔に力を入れてやるもんだ!?】



BM特選 ザ・ゲームミュージックプログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000用

カルテット

～ステージ1，2～ ©SEGA

川野　俊充

みなさん，コンニチハ。元気モリモリの川野です。今年もVGMプログラムをもっともっと盛りあげていきましょう。

さて今月お届けするプログラムは「カルテット」のステージ1，2のBGMです。今回はとくに気合いを入れて作ったので，かなり聞きごたえのあるものになっています。少しリストは長めですが，ぜひ打ち込んでくださいね！

プログラムの説明だよ

はっはっは。イントロ部分がゴチャゴチャなのであります（いきなりなんなんだ！）。@Vコマンドと&コマンドとが入り混じっていて，はっきり言って自分でもどうなっているのかわかりません（なんとか帳じりを合わせたけどね）。

でもこの@V,&コマンドの部分を入力しまちがえると，後々までずれてしまうので注意して入力してください。入力するのも大変だけど，作るほうも大変だったんだぞっ！

それと音色についてですが，結構がんばって作ったので，なかなか似ていると思います。ベースとかもアルゴリズムを工夫したので「ファンタジーゾーン」とかにも使えるんじゃないかな？　昔のボクのプログラムを入力してくれた人は差し換えてみるのもおもしろいでしょう（ドラム等も使えると思う）。

おわりについて

「カルテット」の曲は個人的にも好きです。センスとかもいいし，ノリが最高っ！　なんだよね。ベースラインとかにそれが表れていて，スゴイもんだ（音をとるのも結構苦労したんだよ。とくに42100

カルテット～ステージ1，2～のBGMプログラム・リスト

```
  1 /*                                                    sa."crt_1
 10 /*だだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだ/*
 20 /*だ                   Q U A R T E T                           だ/*
 30 /*だ                                                         だ/*
 40 /*だ            B G M   o f   R o u n d   1 ～ 2                 だ/*
 50 /*だ                                                         だ/*
 60 /*だ          P r o g r a m e d  B y   川野  俊充              だ/*
 70 /*だ                                                         だ/*
 80 /*だ           i n   N o v e m b e r ／ 9 ／ 1 9 8 8            だ/*
 90 /*だだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだだ/*
100 dim char brs(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       M a i n
120      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      31,  0,  0,  1,  0, 25,  0,  1,  0,  0,  0,
150      31,  0,  0,  2,  0, 26,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0,  3,  0, 45,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0,  6,  0,  6,  0,  2,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,brs)
190 dim char bassdrum(4,10)={
200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       B a s s D r u m
210      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230      31, 21,  0,  5, 15, 10,  0,  4,  0,  0,  0,
240      28, 19,  0, 15, 15,  5,  2,  3,  0,  0,  0,
250      31, 18,  0, 15, 15, 21,  2,  1,  0,  0,  0,
260      28, 17,  0, 15, 15,  5,  0,  1,  0,  0,  0}
270 m_vset(71,bassdrum)
280 dim char snaredrum(4,10)={
290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       S n a r e D r u m
300      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320      31,  0,  0,  0,  0,  9,  0,  1,  0,  0,  0,
330      31,  0,  0,  0,  0, 26,  0,  0,  3,  2,  0,
340      21,  0, 24,  0,  0,  0,  0,  1,  3,  3,  0,
350      19, 22, 14,  8,  3,  2,  0,  0,  6,  0,  0}
360 m_vset(72,snaredrum)
370 dim char tomtom(4,10)={
380 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       T o m － T o m
390      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  8,  0,  0,  0,
420      31,  0,  0,  0,  0, 48,  0,  0,  3,  2,  0,
430      21,  0, 24,  0,  0,  5,  0,  1,  3,  0,  0,
440      19, 22, 13,  7,  3,  0,  0,  0,  6,  0,  0}
450 m_vset(73,tomtom)
640 dim char bass(4,10)={
650 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       B a s s
660      18, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
670 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680      31, 31,  0, 10,  0, 27,  0,  0,  0,  0,  0,
690      31, 12, 12, 11,  8, 43,  0,  8,  0,  0,  0,
700      31, 14, 10,  8,  3, 21,  0,  0,  0,  0,  0,
710      31, 11,  9, 10,  1,  4,  0,  1,  0,  0,  0}
720 m_vset(74,bass)
730 dim char main(4,10)={
740 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       B a s s   2
750      57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
760 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770      31,  0,  0,  0,  0, 28,  0,  2,  0,  0,  0,
780      31,  0,  0,  0,  0, 35,  0,  1,  0,  0,  0,
790      31,  0,  0,  0,  0, 42,  0,  3,  0,  0,  0,
800      31,  0,  0,  7,  0, 10,  0,  1,  0,  0,  0}
810 m_vset(75,main)
820 dim char main2(4,10)={
830 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       M a i n   2
840      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
850 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
860      16,  8,  4,  6,  4, 25,  1,  2,  0,  0,  0,
```


★学校の宿題をメモして帰ったが，あまりにも字がきたなかったため，読めなくなり，つぎの日おこられた。
(愛知県名古屋市・富樫洋樹14才)……【影：このハガキも字がきたなくて読めなかったので，ワタシが書いた。】

行とかね)。

ま，そういうわけでまた来月。バイバイ！

ゲーム・ミュージック・プログラム大募集

お待たせしました！ゲーム・ミュージック・プログラム大全集の第4弾が発売になります。そこで編集部では，みなさんからのゲーム・ミュージック・プログラムを大募集します。投稿が多ければ，機種別に発刊される予定ですので，みなさんで競争してみましょう。

(編集部)

```
870      16,  8,  3,  6,  1, 24,  1,  2,  0,  0,  0,
880      16,  7,  2,  6,  2, 46,  1,  2,  0,  0,  0,
890      16,  8,  7,  6,  2,  4,  1,  4,  0,  0,  0}
 900 m_vset(76,main2)
 9000 m_init():for i=1 to 16:m_alloc(i,10000):next
 9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
 9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],l[256],m[256]
 9030 str t1[256],t2[256],t3[256],sd[256],sd1[256],sd2[256],sd3[256],t4[256],bd[256],t5[256]
 9040 str bd3[256],n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],s[256],t[256],u[256],v[256],x[256],y[256]
 9050 bd="@71o0b&<c&c+&d>
 9060 sd="@72o4b-&a&g&f
 9070 t1="@73o5g-&f&e&e-
 9080 t2="@73o5d-&c&>b&b-
 9090 t3="@73o4d&d-&c&>b
 9100 sd1="@72o4b-&a&g&f&e&d&d-&c
 9110 sd2="@72o4b-&a&g&f&e&d&d-&c&>b&a&g&f&e&d&d-&c
 9120 sd3="@72o4b-&a&g&f&e&d&d-&c&>b&a&g&f
 9130 t4="@73o5g&g-
 9140 t5="@73o5d-&c
10000 /*
10010 /*
10020 a="t150 @70    v9 112 o1 p3 q8 y48,12
10030 b="<<@v108c&>y48,128y49,128b&y48,12y49,4018b&b-110&a&a-&112g&g+&114a&a+&116b&<118c&c+&d&d+
&e&f&f+&g&g+&a&@v109a+&b&<c&c+&@v110d&d+&e&f&@v111f+&g&g+&a&@v112a+&b<&c&c+&@v113d&d+&e&f&@v114f
+&g&g+&a&@v115a+&b<&c&c+&@v116d1&d1&116
10040 c="c>af<d>b-f<c>af<c>af<c>af<d>b-f<e->b-f<d>b-f<c>af<d>b-f<d>b-
10050 d="<c>af<d>b-f<e->b-f<d>b-f<c>af<d>b-f<e->b-f<f>b-f<e->b-f<d>b-f<c>a<
11000 m_trk(9,a)
11010 m_trk(9,b+"@76o4v12")
11020 m_trk(9,c)
11030 m_trk(9,d)
11040 m_trk(9,c)
11050 m_trk(9,d)
11060 m_trk(9,"<"+c)
11070 m_trk(9,d)
11080 m_trk(9,c)
11090 m_trk(9,d)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     @70    v9 112 o0 p3 q8 y49,40
13000 m_trk(10,a)
13010 m_trk(10,b+"@76o4v8c&")
13020 m_trk(10,c)
13030 m_trk(10,d)
13040 m_trk(10,c)
13050 m_trk(10,d)
13060 m_trk(10,"<"+c)
13070 m_trk(10,d)
13080 m_trk(10,c)
13090 m_trk(10,d)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     @70    v9 112 o1 p3 q8 y50,00
14030 b="<@v106a-&y50,128y51,128g&y50,0y51,4018g&g-110&f&e&112e-&e&114f&f+&116g&118g+a&a+&b&<c&c
+&d&d+&@v107e&f&f+&g&g+&@v108a&a+&b&<c&@v109c+&d&d+&e&@v110f&f+&g&g+&@v111a&a+&b&<&c&@v112c+&d&d
+&e&@v113f&f+&g&g+&a&@v114a+1&a+1&116<
15000 m_trk(11,a)
15010 m_trk(11,b+"@76o4v6c.&")
15020 m_trk(11,c)
15030 m_trk(11,d)
15040 m_trk(11,c)
15050 m_trk(11,d)
15060 m_trk(11,"<"+c)
15070 m_trk(11,d)
15080 m_trk(11,c)
15090 m_trk(11,d)
16000 /*
16010 /*
16020 a="     @70    v9 112 o0 p1 q8 y51,40
17000 m_trk(12,a)
17010 m_trk(12,b+"@76o4v6c64&c8&")
17020 m_trk(12,c)
17030 m_trk(12,d)
17040 m_trk(12,c)
17050 m_trk(12,d)
17060 m_trk(12,"<"+c)
17070 m_trk(12,d)
17080 m_trk(12,c)
17090 m_trk(12,d)
18000 /*
18010 /*
18020 a="     @70    v9 112 o1 p2 q8 y52,00
18030 b="<@v106e-&y52,128y53,128d&y52,0y53,2818d&d-110&c>&b&112b-&b&114<c&c+&116d&118d+&e&f&f+&g
&g+&a&a+&b&<c&@v107c+&d&d+&e&@v108f&f+&g&g+&@v109a&a+&b&<c&@v110c+&d&d+&e&@v111f&f+&g&g+&@v112a&
a+&b&<c&@v113c+&d&d+&e&@v114f1&f1&116<
19000 m_trk(13,a)
19010 m_trk(13,b+"@76o4v6c8&")
19020 m_trk(13,c)
19030 m_trk(13,d)
19040 m_trk(13,c)
19050 m_trk(13,d)
19060 m_trk(L3,"<"+c)
19070 m_trk(13,d)
19080 m_trk(13,c)
19090 m_trk(13,d)
20000 /*
20010 /*
20020 a="     @70    v9 112 o0 p3 q8 y53,28
21000 m_trk(14,a)
21010 m_trk(14,b+"@76o4v4c8.&")
21020 m_trk(14,c)
21030 m_trk(14,d)
21040 m_trk(14,c)
21050 m_trk(14,d)
21060 m_trk(14,"<"+c)
21070 m_trk(14,d)
21080 m_trk(14,c)
21090 m_trk(14,d)
22000 /*
22010 /*
22020 a="     @70    v9 112 o0 p1 q8 y54,00
22030 b="<@v106e-&y54,128d&y54,018d&d-110&c>&b&112b-&b&114<c&c+&116d&118d+&e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c
&@v107c+&d&d+&e&@v108f&f+&g&g+&@v109a&a+&b&<c&@v110c+&d&d+&e&@v111f&f+&g&g+&@v112a&a+&b&<c&@v113
c+&d&d+&e&@v114f1&f1&116<
22040 c="y54,20v12 @75 o2 b-1&b-1 g1&g1 v11@74o218|:8b-4:||:3g4:|g8g16g16|:4g4:||:6b-4:|116b-b-8
b-b-418
22050 d="g4g4g16g8g16g4g4g4g16g8g16g4 b-4b-4b-16b-8b-16b-4b-4b-4b-16b-b-16b-<b-16>b-16
22060 e="116|:6g8gg:||:4g<g>:|
23000 m_trk(15,a)
23010 m_trk(15,b)
23020 m_trk(15,c)
23030 m_trk(15,d)
23040 m_trk(15,e)
24000 /*
24010 /*
24020 a="     @70    v9 112 o0 p2 q8 y55,40
24030 b="<@v106a-&y55,128g&y55,4018g&g-110&f&e&112e-&e&114f&f+&116g&118g+a&a+&b&<c&c+&d&d+&@v107
e&f&f+&g&g+&@v108a&a+&b&<c&@v109c+&d&d+&e&@v110f&f+&g&g+&@v111a&a+&b&<&c&@v112c+&d&d+&e&@v113f&f
+&g&g+&a&@v114a+1&a+1116<
24040 c="@v127164"+bd+"|:7r8:||:2"+bd+":|r2r4..|:3"+bd+"r8:|r4.|:2"+bd+":|
24050 d="r4.."+bd+t1+t2+t3+"|:4"+sd+":||:14"+bd+"r8.:||:4"+sd+":|"+sd1+"|:2"+sd+":|
24060 e="|:7"+bd+"r8."+sd2+bd+bd+"r16"+bd+sd2+":|"+bd+"r8."+sd2
24070 f=bd+"|:3"+sd+":|"+bd+"|:3"+sd+":|
25000 m_trk(16,a)
25010 m_trk(16,b)
25020 m_trk(16,c)
25030 m_trk(16,d)
25040 m_trk(16,e)
25050 m_trk(16,f)
30000 /*
30010 /*
30020 /*
30030 /*
30040 g="t150 @76  v13   18 o4 p3 q7 y48,04
```


★現在犯人は三輪車で逃走中，特徴はサングラスにマスク姿。そしてコート…。(神奈川県横浜市・中島陽平15才)……【影：最近のワタシはコートなど着とらんぞ。あまーい。つぐ美：今日も寒いわ，コート着て帰ろ。】

```
30050 h="a64&b-64&b-8..afrc4d2.dfb-a4b-<cr>g64&g+64&a16.gf2..de-
30060 j="f4e-b-rf4>b-2..b-<ce-4.d4>b-4f1&f8<
30070 k="a-4f+4ff+r<d-4.c4>b-<cr>b-1&b-1&b-rgf>b-rgab-r<de-fe-d>b-<c1&c1&crgf>b-rgab-r<de-ffb-af
&f1&
30080 l="q8f1v14|:c4.d2>b-b-4b-<c4.fff4e-dre-4d2..>b-b-<f4e-e-rdrdrc4.cr>b-r<d2&de-dc1&c>:|
30090 m="@76p3v12o4l16
30100 c="|:2c>af<d>b-f<c>af<c>af<c>af<d>b-f<e->b-f<d>b-f<c>af<d>b-f<d>b-
30110 d="<c>af<d>b-f<e->b-f<d>b-f<c>af<d>b-f<e->b-f<f>b-f<e->b-f<d>b-f<c>a<:|
31000 m_trk(1,g)
31010 m_trk(1,h)
31020 m_trk(1,j)
31030 m_trk(1,h)
31040 m_trk(1,k)
31050 m_trk(1,l)
31060 m_trk(1,m)
31070 m_trk(1,c)
31080 m_trk(1,d)
32000 /*
32010 /*
32040 g="     @76   v9   l8 o4 p3 q7 y49,32 b-16
32080 l="q8f2..&f16>v14|:2a4.b-2gg4ga4.b-b-b-4b-b-rb-4b-2..ffb-4b-b-rb-rb-rr2.rb-2&b-b-b-a1&a:|
32090 m="@76p3v8o4l16c&
33000 m_trk(2,g)
33010 m_trk(2,h)
33020 m_trk(2,j)
33030 m_trk(2,h)
33040 m_trk(2,k)
33050 m_trk(2,l)
33060 m_trk(2,m)
33070 m_trk(2,c)
33080 m_trk(2,d)
34000 /*
34010 /*
34040 g="     @76   v8   l8 o4 p3 q7 y50,08 b-16.
34080 l="q8f2..&f32>v14|:2f4.f2ff4ff4.fff4.grg4g2..ddg4ggrgrgrg4.grgrg2&gg4f1&f:|
34090 m="@76p3v6o4l16c.&
35000 m_trk(3,g)
35010 m_trk(3,h)
35020 m_trk(3,j)
35030 m_trk(3,h)
35040 m_trk(3,k)
35050 m_trk(3,l)
35060 m_trk(3,m)
35070 m_trk(3,c)
35080 m_trk(3,d)
36000 /*
36010 /*
36040 g="     @76   v8   l8 o4 p1 q7 y51,40 b-64&b-8
36080 l="q8f1v5|:2c4.d2>b-b-4b-<c4.fff4e-dre-4d2..>b-b-<f4e-e-rdrdrc4.cr>b-r<d2&de-dc1&c>:|
36090 m="@76p1v6o4l16
37000 m_trk(4,g)
37010 m_trk(4,h)
37020 m_trk(4,j)
37030 m_trk(4,h)
37040 m_trk(4,k)
37050 m_trk(4,l)
37060 m_trk(4,m)
37070 m_trk(4,c)
37080 m_trk(4,d)
38000 /*
38010 /*
38040 g="     @76   v8   l8 o4 p2 q7 y52,00 b-8
38080 l="q8f1>v5|:2a4.b-2gg4ga4.b-b-b-4b-b-rb-4b-2..ffb-4b-b-rb-rb-rr2.rb-2&b-b-b-a1&a:|
38090 m="@76p2v6o4l16
39000 m_trk(5,g)
39010 m_trk(5,h)
39020 m_trk(5,j)
39030 m_trk(5,h)
39040 m_trk(5,k)
39050 m_trk(5,l)
39060 m_trk(5,m)
39070 m_trk(5,c)
39080 m_trk(5,d)
40000 /*
40010 /*
40040 g="     @76   v8   l8 o4 p3 q7 y53,36 b-8.
40080 l="q8f1v5|:2>f4.f2ff4ff4.fff4.grg4g2..ddg4ggrgrgrg4.grgrg2&gg4f1&f:|
40090 m="@76p3v4o4l16
41000 m_trk(6,g)
41010 m_trk(6,h)
41020 m_trk(6,j)
41030 m_trk(6,h)
41040 m_trk(6,k)
41050 m_trk(6,l)
41060 m_trk(6,m)
41070 m_trk(6,c)
41080 m_trk(6,d)
42000 /*
42010 /*
42040 g="     @74  v11  l16 o2 p3 q8 y54,20
42050 h="|:2b-8b-b-b-8b-b-:|<|:2d8ddd8dd:||:3e-8e-e-e-8e-e-:|>e-<e->d<e->c<d>>b-<b-<
42060 j="|:4c8cc:||:2e-8e-e-:|e-8<e-8>e8<e8>>f8fff8fff<f>f8f8ff|:4f8:|<f<f>d<d>e-<e->e<e>>
42070 k="l8>a-<a->f+<f+>c+<c+>c+<c+4<c+>c<c>>b-<b-<c>>b-4l16|:2b-b-b-8:|b-b-b-<b->b-b-
42080 l="|:4b-8b-b-:|<|:8e-8e-<e->:||:6d8d<d>:|ff>b-8<c8cd|:4e-8e-<e->:||:2f8f<f>:|f<f8>de-<e-8f
>|:2f8f<f>:|f<f8>de-<e-8f>fe-8e-e-8e-e-e-e-dd>b-b-<cc
42090 m="|:v12>b-8.b-8.cb-b-<b->rb-<cd>b-b-b-8.b-8.>a-<b-b-<b->rb-b-b-<a-b->
42100 n="g8.g8.g8g<g>gg<frf>gg8.g8.fg<f<f>ccdr<f>>g< d-e-r<e-8.d-e->e-<e-re-e-e-d-e->d-e-r<e-8.d
-e->gb-<re-re-d-e->f8.<f8.efef>d<d>e-<e->f<f>fggf8.ff>ff<e-fe-d>b-f:|
42110 c="v11l8|:6b-4:|l16b-b-8b-b-4l8
42120 d="g4g4g16g8g16g4g4g4g16g8g16g4 b-4b-4b-16b-8b-16b-4b-4b-4b-16b-b-16b-<b-16>b-16
42130 e="l16|:6g8gg:||:4g<g>:|
43000 m_trk(7,g)
43010 m_trk(7,h)
43020 m_trk(7,j)
43030 m_trk(7,h)
43040 m_trk(7,k)
43050 m_trk(7,l)
43060 m_trk(7,m)
43070 m_trk(7,n)
43080 m_trk(7,c)
43090 m_trk(7,d)
43100 m_trk(7,e)
44000 /*
44010 /*
44040 g="         @v127  l64     p3 q8 y55,20
44050 h="|:7"+bd+bd+bd+"r16"+sd2+bd+bd+"r8"+sd3+bd+":|"
44060 j="|:4"+sd1+":|"+sd+t1+sd+t2+sd+t1+t2+t3
44070 k=sd+sd3+sd1+"|:3"+sd+":||:2"+t1+":|"+sd+"|:2"+t2+":|"+sd+t3
44080 l="|:7"+bd+"r8"+bd+sd1+bd+"r16"+sd1+bd+bd+sd1+bd+"r16:|
44090 m=bd+"|:3"+sd+":||:3"+t1+":|"+bd+sd+t1+t2+bd+bd+"r16"+bd+bd
44100 n="|:14"+bd+"r8."+sd3+bd+bd+bd+"r8"+sd2+":|"
44110 o=bd+"r16|:4"+sd+":||:4"+t1+":||:10"+bd+":|"+sd+sd+bd+sd+"|:2"+t4+":||:4"+t1+":||:3"+t2+":
|
44120 p="|:7"+bd+"r8."+sd3+bd+bd+bd+"r8"+sd2+":|"
45000 m_trk(8,g)
45010 m_trk(8,h)
45020 m_trk(8,j)
45030 m_trk(8,h)
45040 m_trk(8,k)
45050 m_trk(8,l)
45060 m_trk(8,m)
45070 m_trk(8,n)
45080 m_trk(8,o)
45090 m_trk(8,p)
45100 m_trk(8,k)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play():for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60030  while m_stat(1):endwhile
60040 while 1
60050 m_play()
60060  while m_stat(1):endwhile
60070 endwhile
```



★僕ちゃんの友人Nは，新しいファミコンのソフトを買うと，つぎの日，カゼだといって学校を休むふざけた受験生です。(埼玉県越谷市・DONちゃん15才)……【影：ベーマガを買ったつぎの日には学校行ってるのか。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM 77AVシリーズ(V3.3)用

グラディウスII

～A Way of the Difficulty～

©コナミ

青木　森一

内容

ビデオゲーム版のグラディウスII，4面のBGMです。なかなかいい曲なので，ぜひ入力して聞いてみてください。

プログラム

パートわけは，A：メロディ，B：ベース，C：ドラムス，D：メロディのエコー，E：サブ・メロディ，F：コーラスとなってます。

最後に

近ごろミュージック・コーナーを見ていて思ったんですが，77AV,MZ-2500のプログラムがほとんどありません。ユーザーの人はがんばりましょう。

GORRY先生より一言

さて，毎度ながらグラディウスIIの投稿はすばらしいものが続いています。この作品もそうです。聴いていてとても気分のいい曲に仕上がっています。

青木君も言っていますが，これで投稿数が多かったら言うことないんだけどなァーと思います。ゲーム・ミュージック・プログラム大全集IVの募集もはじまったことですし，とにかくたくさん送ってください。

グラディウスII～A Way Out of the Difficulty～のBGMプログラム・リスト

```
100 '  GRADIUS II  ( A Way Out of The Difficulty -- Stage 4 BGM -- )
110 '                                              << 1988/10/ 9 (sun) >>
120 PLAY OFF
130 DIM M%(4,10)
140 '
150 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ M%(X,Y):NEXT Y,X
160 DATA  61,  15,   2,   0,  26,  11,   0,   4,  15,   2,   2
170 DATA  20,  30,   5,  11,   0,  31,   1,   2,   4,   0,   0
180 DATA  23,  30,   6,  10,   0,  16,   1,   4,   1,   0,   0
190 DATA  16,  30,   3,   9,   0,  19,   1,   1,   0,   0,   0
200 DATA  17,  30,   3,   9,   0,  26,   1,   3,   3,   0,   0
210 '
220 BD$="@38o4v15c":SN$="@37o4v14e":CH$="@40o5v15e"
230 A$="t214v14o518
240 B$="t214v11o418@25
250 C$="t21418"+BD$+SN$+"ee
260 D$="t214v8o418
270 E$="t214o4116q8
280 F$="t214o518q8
290 '
300 A1$=" g>cdg&g2<a>df+a&a2
310 D1$="rg>cdg&g2<a>df+a&a4&
320 B1$="c4.c&cc&ccc4.c&cc&cc
330 C1A$=BD$+"c"+CH$+"4e4e"+BD$:C1$=C1A$+C1A$
340 E1$="v10gv8g>v10cv8cv10dv8dv10gv8gv10gv8g>v10cv8cv10dv8dv10gv8g <<v10av8a>v1
0dv8dv10f+v8f+v10av8av10av8a>v10dv8dv10f+v8f+v10av8a<<
350 F1$="v8c&v9c2&v8c&v7c&v6c v8d&v9d2&v8d&v7d&v6c
360 '
370 A2$=" <b->e-gb-&b-2cfg>c&c2<
380 D2$="a<b->e-gb-&b-2cfg>c&c4&
390 C2$=C1A$+BD$+"c"+CH$+"4"+SN$+"16e16"+BD$+SN$+"16e16"+BD$
400 E2$="v10b-v8b->v10e-v8e-v10gv8gv10b-v8b-v10b-v8b->v10e-v8e-v10gv8gv10b-v8b-
<v10cv8cv10fv8fv10gv8g>v10cv8cv10cv8cv10fv8fv10gv8g>v10cv8c
410 F2$="v8e-&v9e-2&v8e-&v7e-&v6e- v8f&v9f2&v8f&v7f&v6f
420 '
430 A3$="  gf+ed4ef+c4ded&d<a4.
440 D3$="c<gf+ed4ef+c4ded&d<a&
450 B3$="d4.d&dd&ddd4.d&dd&dd
460 C3A$=BD$+CH$+SN$+BD$+CH$+BD$+SN$+"4":C3$=C3A$+C3A$
470 E3$="o5v10dv8dv10av8a>v10dv8d<v10dv8dv10av8a>v10dv8d<v10dv8dv10av8a >v10dv8d
<v10dv8dv10av8a>v10dv8d<v10dv8dv10av8a>v10dv8d<v10dv8d
480 F3A$="v9d&d4.&v8d&v9d&v8d&":F3$=F3A$+F3A$
490 '
500 A4$=" >gf+ed&def+c&cde>c&cdec
510 D4$="a>gf+ed&def+c&cde>c&cde
520 E4$="v10cv8cv10gv8g>v10cv8c<v10cv8cv10gv8g>v10cv8c<v10cv8cv10gv8g >v10cv8c<v
10cv8cv10gv8g>v10cv8c<v10cv8cv10gv8g>v10cv8c<v10cv8c<
530 F4A$="v9c&c4.&v8c&v9c&v8c&":F4$=F4A$+F4A$
540 '
550 A5$=" fec<g&g2fec<g&g2
560 D5$="cfec<g&g2fec<g&g4.&
570 B5$="<b-4.b-&b-b-&b-b-b-4.b-&b-b-&b-b-
580 E5$="v10b-v8b->v10fv8fv10b-v8b->v10dv8dv10fv8fv10ev8ev10cv8c<v10gv8g <v10b-v
8b->v10fv8fv10b-v8b-<v10b-v8b->v10fv8fv10ev8ev10cv8c<v10gv8g
590 F5A$="v9b-&b-4.&v8b-&v9b-&v8b-&":F5$="<"+F5A$+F5A$+">"
600 '
610 A6$=" >fec<g&g>cdg&g4.g16>c16f.e16&ec
620 D6$="g>fec<g&g>cdg&g4.g16>c16f.e16&e
630 B6$="a4.a&aa&aaa4.a&aa&aa
640 E6$="v10av8a>v10dv8dv10gv8g<v10av8a>v10dv8dv10gv8g<v10av8a>v10dv8d v10gv8g<v
10av8a>v10dv8dv10gv8g<v10av8a>v10dv8dv10gv8g<v10av8a
650 '
660 A7$=" cde-c&c2cde-f&fd<b-&b-
670 D7$="ccde-c&c2cde-f&fd<b-&
680 B7$="a-4.a-&a-a-&a-a-b-4.b-&b-b-&b-b-
690 E7$="v10a-v8a->v10cv8cv10e-v8e-v10a-v8a-v10cv8cv10e-v8e-v10a-v8a->v10cv8c <<
v10b-v8b->v10dv8dv10fv8fv10b-v8b-v10dv8dv10fv8fv10b-v8b->v10dv8d
700 F7$="<v9a-2.&v8a-&v7a- v9b-2.&v8b-&v7b-
710 '
720 A8$=">c4.<b&b4>c4&cd&d2.<<
730 D8$="b-16 o4q7116v9gab>c<b>cdedefgefgafgabgab>c<ab>cd<b>cd q8o418v8
740 E8$="o4q7116v10   gab>c<b>cdedefgefgafgabgab>c<ab>cd<b>cde q8o4
750 B8$="g4.g&gg&ggggggggg>
760 C8$=C3A$+BD$+CH$+SN$+BD$+"c"+SN$+"ee
770 F8A$="v9g2.&v8g&v7g":F8$=F8A$+">"+F8A$
780 '
790 VOICE M%
800 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
810 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
820 PLAY A2$,B1$,C2$,D2$,E2$,F2$
830 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
840 PLAY A4$,B1$,C3$,D4$,E4$,F4$
850 PLAY A5$,B5$,C3$,D5$,E5$,F5$
860 PLAY A6$,B6$,C3$,D6$,E6$,F4$
870 PLAY A7$,B7$,C3$,D7$,E7$,F7$
880 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
890 GOTO 810
```

★僕は，中学から体育の授業を半そでシャツ，短パンでやっています。さすがに今の季節は寒い。(千葉県船橋市・O₃ 16才)……【影：ワッショイ，ワッショイ。つぐ美：仕事中は短パンにならないでください。もう。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2(要FMPAC)/MSX2+用

サンダーブレード

Thunderblade

―Type II(タイプ)― ©SEGA

nkz

はじめに

やっとMSXを手に入れたのでこの曲を作ってみました。といってもサンダーブレードは2，3回しかやったことないんですけど。

苦労しちゃったなー

原曲（アーケード版）を知っている人はおわかりでしょうが，この曲は構成がかなり変わっていて（聞いているぶんには）おもしろいのです。しかし，音とりにあたって（とくにメインのメロディ）発狂しかけました。何しろひどいときは，30分位かけて16分音符1個しかとれなかったりしたので。

その他について

私は小節間のすき間を許せないのですが，イントロ→メイン，メイン→コーダのところがお聞き苦しいと思います。許してください。それからベースソロのところで，弦をはじいてるだけ（つまり音程がつけられない）の音は入っていませんし，イントロでコード音がベンドアップして入ってくるところも再現していません（というよりできなかったのです）。そのうえ，テンポも少し遅いのです。しかし，原曲の雰囲気はでてると思います。

最後に

私はPSG時代のMSXを知らない

GORRY先生より一言

よくこの曲に挑戦しましたね。それだけでも拍手ものです。曲のまとめかたもいいデキです。ただ，後半のベースソロがちょっと悲しいですね。FMPACの宿命かな？

今では6～7割がFMPAC用の投稿になってしまいました。まだ買ってない人，お年玉で買っちゃいましょう！

Thunderblade―Type II―のプログラム・リスト

```
1 CLEAR 1500
10 ' T H U N D E R  B L A D E
20 '                        T Y P E II
30 '                           ' F O R  M S X ; M U S I C
40 '
50 ' ORIGINAL MUSIC COMPOSED BY PRITTY K.N.
60 '
70 ' rearranged by nkz
80 '
100 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 DIM Z%(15)
120 '
130 FOR I=0 TO 15
140 READ Z$:Z%(I)=VAL("&h"+Z$)
150 NEXT I
160 '
170 CALL VOICE COPY (Z%,@63)
180 CALL VOICE (@63)
190 '
200 'FM-CHOPPER BASS
210 '
220 DATA 0000,0000,0000,0000
230 DATA 0000,0064,0000,0000
240 DATA 0030,3FC8,0030,0000
250 DATA 0030,9FE5,0070,0000
260 '
270 CALL PITCH(438)
280 '
1000 'ARPEGGIO
1010 A0$="V11O5L16 ER16>E<E E>E<EE >E<EE>E <EE>E<E R16R16>E<E E>E<EE"
1020 A1$=">E<EE>E <EE>E<E"
1030 A2$="CR16BE CBEC CECB CBEC"
1040 A3$="CR16BE CBEC B"
1050 A4$="DR16>D<D >D<DD>D <DR16>D<D >D<DD>D<"
1060 A5$=">E<EE>E <EE>E<E >E<EE>E <EE>E<E"
1070 A6$="CR16BE CBEC BECB ECBE"
1100 'BASS
1110 B0$="V12O3L1E&E2"
1120 B1$="F2"
1130 B2$="F"
1140 B3$="D"
1150 B4$="E"
1160 B5$="L16D&D&DA R16AR16A >D&D&D&D &D&DDD<"
1170 B6$="D&D&DA R16AR16A >D&D&D&D &D&D&D&D<"
1180 B7$="E&E&EB R16BR16B >E&E&E&E &E&EEE<"
1190 B8$="E&E&EB R16BR16B >E&E&E&E &E&E&E&E<"
1200 B9$="D&D&DA &A&A&A&A D&D&DA &A&A>DD<"
1210 BA$="D&D&DA &A&A&A&A D&D&DA &A&AD&D"
1220 BB$="E&E&EB &B&B&B&B E&E&EB &B&B>EE<"
1230 BC$="E&E&EB &B&B&B&B E&E&EB &B&BE&E"
1240 BD$="@63L16 R16R16AR16 R16AR16R16 A&A"
1250 BE$="R16R16BR16 R16BR16R16 B&B"
1260 BF$=">R16R16CR16 R16CR16R16 C&C"
1270 BG$="R16R16DR16 R16DR16R16 D&DR16R16 R16R16DE<"
1280 BH$="L16E&E&E&E F+&F+&F+&F+ G&G&G&G A&A&A&A"
1290 BI$="DER16R16 R16R16C+D R16R16<AB >DEGA"
1300 BJ$="DER16R16 R16R16C+D R16R16GA DE<AB>"
1310 BK$="DER16R16 R16R16C+D R16R16<AB >>DC+R16C+"
1320 BL$="R16R16DE <R16ABR16 GAR16D ER16C+E>"
1330 BM$="R16R16DE <R16ABR16 GAR16>D C+&C+&C+&C+"
1340 BN$="R16R16DE R16<ABR16 D&D>DR16 <E&E>E"
1350 BO$="<R16R16GR16 R16GR16R16 DER16D ER16GA"
1360 BP$="R16R16GR16 R16GR16R16 <E&E&EE &E&EGA"
1370 BQ$=">R16R16GR16 R16GR16R16 R16R16R16R16 >C+R16C+D<"
1380 BR$="R16R16GR16 R16GR16R16 <A&A>AR16 <G&G>G16"
1390 BS$="ER16R16>D R16R16ED R16DR16R16 C+R16<B>C+"
1400 BT$="R16R16R16C+R16R16C+DR16R16R16DR16R16DE"
1410 BU$="R16R16R16R16 C+D&D<<E &E&E>DE GADE"
1420 BV$="L24R12GR12G R12GR12G R12GR12G R12GR12G"
1430 BW$="L4E>F+D<B>E&E<L1"
1440 BX$="F2>>V13 R16R16A16A16 V12<<"
1500 'CHORD-FM
1520 C0$="L1A.":C1$="L1F+."
1530 C2$="B2":C3$="G2"
1540 C4$="E":C5$="C"
1550 C6$="R16R16R16R16 R16R16R16R16 R16R16>A16A16<":C7$="R16R16R16R16 R16R16R16R
16 R16R16>E16E16<<"
1560 C8$="F":C9$="A"
```

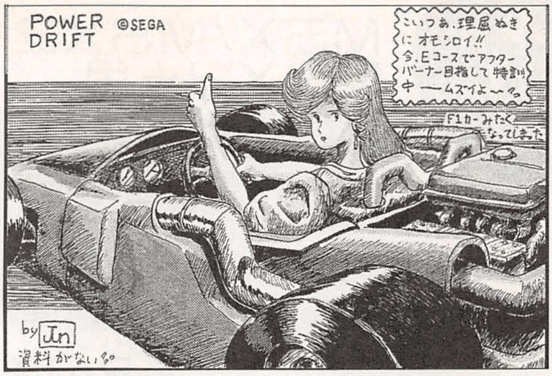

★今，S-TYPEを作っているので，他の人盗まないでね。(大阪府堺市・FROG15才)……【編：S-TYPEの"S"は何の機種でしょうね。Dr.D：SC-3000かの。つぐ美：MZ-700のS-BASICじゃない？】

というフザケたやつなんですが，FMだとテクニックのなさをカバーできていいですね。それからベーマガ12月号のデチューンのかけかたを参考にさせていただきました。ではあの独特のモノトーンな感じをお楽しみください。

参考

●ベーマガ'88年 9 ～12月号（音楽関係すべて）

●セガのCD



by 潤

評…これ私でしょ（つぐ美）

```
1570 CA$="F+":CB$="B"
1600 'CHORD-PSG
1610 P0$="L4O4V12AV11A V10AV9A V8AV7A":P1$="L4O4V12F+V11F+ V10F+V9F+ V8F+V7F+"
1620 P2$="V12BV11B":P3$="V12GV11G"
1630 P4$="V11E2V10E2":P5$="V11C2V10C2"
1640 P6$="V9EV8E R16R16>V10A16A16<":P7$="V9CV8C R16R16>V10C16C16<"
1650 P8$="V11F2V10F2":P9$="V11C2V10C2"
1660 PA$="V9FV8FV7F2":PB$="V9CV8CV7C2"
1670 PC$="V11F+2V10F+2":PD$="V11D2V10D2"
1680 PE$="V9F+V8F+V7F+2":PF$="V9DV8DV7D2"
1690 PG$="V9EV8EV7E2":PH$="V9CV8CV7C2"
1700 PI$="L8V12ER16R16 ER16R16 ER16R16 E":PJ$="L8V11CR16R16 CR16R16 CR16R16 C"
1710 PK$="F+R16R16 F+R16R16 F+R16R16 F+":PL$="DR16R16 DR16R16 DR16R16 D"
1720 PM$="GR16R16 GR16R16 GR16R16 G":PN$="AR16R16 AR16R16 AR16R16 A"
1800 'DRUMS
1810 D0$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 S!H16H16BH16H16 H16H16BH16
H16 S!H16H16H16H16"
1820 D1$="BH16S!H16H16BH16 S!H16H16H16H16"
1830 D2$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 S!H16H16BH16H16"
1840 D3$="H16H16BH16H16 S!H12S!24M24M24B24 BH16R16S!H16S!H16 R16R16R16R16"
1850 D4$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 H16S!H16BH16H16"
1860 D5$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 S!H16H16BH16H16"
1870 D6$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 S!H16BH16H16H16"
1880 D7$="BH16H16H16S!H16 BH16H16H16BH16 H16BH16C16R16 S!H16H16H16H16"
1890 D8$="H16H16BH16H16 S!H16H16H16H16 BH16S!H16H16BH16 S!H16H16H16H16"
1900 D9$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 MH16S!H16BH16H16"
1910 DA$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 S!HM16H16BH16H16"
1920 DB$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 S!HM16BH16H16H16"
1930 DC$="BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16 BH16H16H16BH16 MH16H16H16H16"
1940 DD$="BH16H16C16S!H16 BH16H16C16BH16 H16BH16CB16R16 S!H16H16C16R16"
1950 DE$="BH16H16C16S!H16 BH16H16C16BH16 H16BH16BC16R16 S!H16S!H16S!C16S!16"
1960 DF$="H16H16BH16H16 S!H16BH16H16H16 BH16H16H16H16 S!H16H16H16H16"
1970 DG$="H16H16BH16H16 S!H16BH16H16H16 BH16H16H16H16 S!H16S!H16S!H16S!H16"
1980 DH$="S!C!B16H16H16H16 BH16S!H16H16H16 S!BH16H16H16H16 BH16S!H16H16H16"
1990 DI$="S!B16H16H16H16 BH16S!H16H16H16 S!BH16H16H16H16 BH16S!H16H16H16"
2000 DJ$="S!BH16H16H16H16 BH16S!H16H16H16 S!BH16H16H16H16 BH16S!H16S!H16S!H16"
2010 DK$="BH16H16H16H16 BH16S!H16H16H16 BH16S!H16H16H16 BH16S!H16H16H16"
2020 DL$="BH16S!H16H16H16 BH16S!H16H16H16 BS!H16S!H16S!H16S!H16 BS!H16S!H16S!H16
S!H16"
2030 DM$="C!BH16R16H16R16 S!H16R16H16R16 BH16R16H16R16 S!H16R16H16R16"
2040 DN$="BH16R16H16R16 S!H16R16H16R16 BH16R16H16R16 S!H16R16H16R16"
2050 DO$="BH16R16H16R16 S!H16R16H16R16 BH16R16H16R16 S!H16S!16S!H16S!16"
2100 'NOISE FOR SNARE DRUM
2110 N0$="S9M2500L8 R16R16R16R16 CR16R16 R16R16R16R16 CR16R16 R16R16R16R16 C"
2120 N1$="R16CR16C"
2130 N2$="R16R16R16R16 CR16R16 R16R16R16R16 C"
2140 N3$="R16R16R16R16 C12C24R16R16 R16R16C16C16"
2150 N4$="R16R16R16R16 CR16R16 R16R16R16R16 R16C"
2160 N5$="R16R16R16C R16R16R16 R16R16R16R16 C"
2170 N6$="R16R16R16R16 CR16R16 R16CR16 C"
2180 N7$="R16R16R16R16 C"
2190 N8$="R16R16R16C R16R16R16 R16R16R16R16 C16C16C16C16"
2200 N9$="R16R16R16R16 CR16R16 R16R16R16R16 C16C16C16C16"
2210 NA$="CR16R16 R16CR16 CR16R16 R16C"
2220 NB$="CR16R16 R16CR16 CR16R16 R16C16C16C16"
2230 NC$="R16R16R16R16 R16CR16 R16CR16 R16C"
2240 ND$="R16CR16 R16CR16 L16CCCCCCCCL8"
2250 SOUND7,240:SOUND6,7
2300 'MELODY
2310 M0$="L16EF+GA >GF+DE <AB>CD <AB>DC"
2320 M1$="<F+GAB >D<AB>G F+D<B>A <B>DAG"
2330 M2$="CDEG F+D<B>E DC<B>C E<G>DC+"
2340 M3$="<BAB>C+ DE<B>F+ GCDE F+GAB"
2350 M4$="AGCD E<B>GF+ EF+FE F+GAF+"
2360 M5$="BEAD GEF+E DADG F+DED"
2370 M6$="C<B>CD <B>D<B>E CGDG DADF"
2380 M7$="ABAA F+32F32EDG F+D<A>E D<B>C<A"
2390 M8$="A&AAG EDA&A AGED A&AAG"
2400 M9$="EDA&A AGED A&AAG EDA&A"
2410 MA$="AGED A&AAG EDA&A AGED"
2420 MB$="D&DDC <AG>D&D DC<AG >D&DDC"
2430 MC$="<AG>D&D DC<AG >D&DDC <AG>D&D"
2440 MD$="DC<AG> D&DDC <AG>D&D DC<AG>"
10000 'MIX-DOWN
10010 PLAY#2,"T120","T120","T120","T120","T120","T120","T120","T120","T!20","T12
0"
10020 PLAY#2,"@38","@38","@38","@38","@23","@0 ,"@A15"
10030 PLAY#2,"V15","V15","V15","V15","V12","V10","V13","V12"
10040 PLAY#2,"O4","O5","O4","O5"
10049 'INTRO
10050 PLAY#2,"","","","","","",D0$,N0$
10060 PLAY#2,"","","","","","",D1$,N1$
10070 PLAY#2,C0$,C0$,C1$,C1$,B0$,A0$,D0$,N0$,P0$,P1$
10080 PLAY#2,C2$,C2$,C3$,C3$,B1$,A1$,D1$,N1$,P2$,P3$
10090 PLAY#2,C4$,C4$,C5$,C5$,B2$,A2$,D2$,N2$,P4$,P5$
10100 PLAY#2,C6$,C6$,C7$,C7$,BX$,A3$,D3$,N3$,P6$,P7$
10120 PLAY#2,C8$,C8$,C9$,C9$,B3$,A4$,D4$,N4$,P8$,P9$
10130 PLAY#2,"","","","","",A4$,D5$,N2$,PA$,PB$
10140 PLAY#2,CA$,CA$,CB$,CB$,B4$,A5$,D4$,N4$,PC$,PD$
10150 PLAY#2,"","","","","",A5$,D6$,N2$,PE$,PF$
10160 PLAY#2,C8$,C8$,C9$,C9$,B3$,A4$,D4$,N4$,P8$,P9$
10170 PLAY#2,"","","","","",A4$,D5$,N2$,PA$,PB$
10180 PLAY#2,CA$,CA$,CB$,CB$,B4$,A5$,D4$,N4$,PC$,PD$
10190 PLAY#2,"","","","","",A5$,D6$,N2$,PE$,PF$
10200 PLAY#2,C8$,C8$,C9$,C9$,B3$,A4$,D7$,N5$,P8$,P9$
10210 PLAY#2,"","","","","",A4$,D7$,N5$,PA$,PB$
10220 PLAY#2,CA$,CA$,CB$,CB$,B4$,A5$,D7$,N5$,PC$,PD$
10230 PLAY#2,"","","","","",A5$,D7$,N5$,PE$,PF$
10240 PLAY#2,C0$,C0$,">"+C1$,">"+C1$,B0$,A0$,D0$,N0$,P0$,P1$
10250 PLAY#2,C2$,C2$,C3$,C3$,B1$,A1$,D1$,N1$,P2$,P3$
10260 PLAY#2,C4$,C4$,C5$,C5$,B2$,A2$,D2$,N2$,P4$,P5$
10270 PLAY#2,"","","","","",A6$,D8$,N6$,PG$,PH$
10280 PLAY#2,C8$,C8$,C9$,C9$,B5$,A4$,D9$,N4$,P8$,P9$
10290 PLAY#2,"","","","",B6$,A4$,DA$,N2$,PA$,PB$
10300 PLAY#2,CA$,CA$,CB$,CB$,B7$,A5$,D9$,N4$,PC$,PD$
10310 PLAY#2,"","","","",B8$,A5$,DB$,N2$,PE$,PF$
10320 PLAY#2,C8$,C8$,C9$,C9$,B9$,A4$,DC$,N7$,P8$,P9$
10330 PLAY#2,"","","","",BA$,A4$,DC$,N7$,PA$,PB$
10340 PLAY#2,CA$,CA$,CB$,CB$,BB$,A5$,DC$,N7$,PC$,PD$
10350 PLAY#2,"","","","",BC$,A5$,DC$,N7$,PE$,PF$
10360 PLAY#2,C8$,C8$,C9$,C9$,B9$,A4$,DD$,N5$,P8$,P9$
10370 PLAY#2,"","","","",BA$,A4$,DD$,N5$,PA$,PB$
10380 PLAY#2,CA$,CA$,CB$,CB$,BB$,A5$,DD$,N5$,PC$,PD$
10390 PLAY#2,"","","","",BC$,A5$,DE$,N8$,PE$,PF$
10399 'MAIN
10400 PLAY#2,"@0O4V12","@14O5V14","@14V14","O2V15","O3V15","O3V15"
10410 PLAY#2,M0$,M0$,M0$,BD$,BD$,BD$,DF$,N2$,PI$,PJ$
10420 PLAY#2,M1$,M1$,M1$,BE$,BE$,BE$,DF$,N2$,PK$,PL$
10430 PLAY#2,M2$,M2$,M2$,BF$,BF$,BF$,DF$,N2$,PI$,PM$
10440 PLAY#2,M3$,M3$,M3$,BG$,BG$,BG$,DF$,N2$,PK$,PN$
10450 PLAY#2,M4$,M4$,M4$,BD$,BD$,BD$,DF$,N2$,PI$,PJ$
10460 PLAY#2,M5$,M5$,M5$,BE$,BE$,BE$,DF$,N2$,PK$,PL$
10470 PLAY#2,M6$,M6$,M6$,BF$,BF$,BF$,DF$,N2$,PI$,PM$
10480 PLAY#2,M7$,M7$,M7$,BG$,BG$,BG$,DG$,N9$,PK$,PN$:R=R+1
10490 IF R=1 OR R=3 THEN 10410
10510 IF R=4 THEN 10790
10519 'kan-so
10520 PLAY#2,"O6V11","O6V11","@0O5V11","@14O5V11","@23O3"
10530 PLAY#2,"","",M8$,M8$,BH$,"",DH$,NA$
10540 PLAY#2,"","",M9$,M9$,BH$,"",DI$,NA$
10550 PLAY#2,"","",MA$,MA$,BH$,"",DI$,NA$
10560 PLAY#2,"","",M8$,M8$,BH$,"",DJ$,NB$
10570 PLAY#2,MB$,MB$,M8$,M8$,BH$,"",DH$,NA$
10580 PLAY#2,MC$,MC$,M9$,M9$,BH$,"",DI$,NA$
10590 PLAY#2,MD$,MD$,MA$,MA$,BH$,"",DK$,NC$
10600 PLAY#2,MB$,MB$,M8$,M8$,BH$,"",DL$,ND$
10609 'BASS-SOLO
10610 PLAY#2,"","","","@63O4V15","@63O3V15","@63O2V15"
10620 PLAY#2,"","","",BI$,BI$,BI$,DM$,N2$
10630 PLAY#2,"","","",BJ$,BJ$,BJ$,DN$,N2$
10640 PLAY#2,"","","",BI$,BI$,BI$,DN$,N2$
10650 PLAY#2,"","","",BK$,BK$,BK$,DN$,N2$
10660 PLAY#2,"","","",BL$,BL$,BL$,DN$,N2$
10670 PLAY#2,"","","",BM$,BM$,BM$,DN$,N2$
10680 PLAY#2,"","","",BL$,BL$,BL$,DN$,N2$
10690 PLAY#2,"","","",BN$,BN$,BN$,DO$,N9$
10700 PLAY#2,"","","",BO$,BO$,BO$,DM$,N2$
10710 PLAY#2,"","","",BP$,BP$,BP$,DN$,N2$
10720 PLAY#2,"","","",BQ$,BQ$,BQ$,DN$,N2$
10730 PLAY#2,"","","",BR$,BR$,BR$,DN$,N2$
10740 PLAY#2,"","","",BS$,BS$,BS$,DN$,N2$
10750 PLAY#2,"","","",BT$,BT$,BT$,DN$,N2$
10760 PLAY#2,"","","",BU$,BU$,BU$,DN$,N2$
10770 PLAY#2,"","","",BV$,BV$,BV$,DO$,N9$
10780 GOTO 10400
10789 'coda
10790 PLAY#2,"@38O4V15","@24O5V9","@38O4V15","@24O5V9","@23V14","@0O6V11"
10800 PLAY#2,C0$,C0$,C1$,C1$,BW$,A0$,D0$,N0$,P0$,P1$
10810 PLAY#2,C2$,C2$,C3$,C3$,B1$,A1$,D1$,N1$,P2$,P3$
10820 PLAY#2,C4$,C4$,C5$,C5$,B2$,A2$,D2$,N2$,P4$,P5$
10830 PLAY#2,C6$,C6$,C7$,C7$,BX$,A3$,D3$,N3$,P6$,P7$
10840 END
```

★僕の家庭教師は，折り目もつけずに大事にしているベーマガを，勝手にタナからだしてきて，ぐちゃぐちゃにしてくれます。（宮城県気仙沼市・パンダ14才）……【影：大事なものは天井にしまっておきなさい。】

MSX/MSX2(要FMPAC)/MSX2+用

SPACE HARRIER(スペースハリアー)

—BATTLE FIELD(バトルフィールド)—

DRSP

操作方法

申しわけないですがFM PACに対応しているので，PACがないと鳴らすことができません。

PACをスロットにセットしてからこのプログラムをLOADしてRUNすればOKです。

説明

FM PACを買ってみて，2オペレータながらなかなか味のある音がでるのでコスト的にもいいし，なんといってもFM 9重和音だからチャンネルがあまってしまった。が，今回はリズムを使用したので6重和音とリズムとPSG 3音です。

音色を作るのははじめてだから苦労しましたがそれでもあまり似ていないのが悲しい。それからドラムはかなりくふうしたつもりです。

苦労したところ

なんといっても音色を一つしか作れないし，内蔵音源の中でも半分くらいの音色は一度に2種類以上発音できないところです。

P. S.

FM PACを起動させるとPSGが64分音符まで使えて，とても便利です。

★

GORRY先生より一言

カッコいいですね～。最初聴いてそう思いました。原作のノリをそのままMSXにもってきた感じです。新年にこの曲をかけて寝ると初夢でハリアーに会えるかもしれませんね。

ところで，このメインの音色はよくできていますね。ちゃんとリバーブ・エコーもかけてあります。これホントにFM PACの音なんでしょうか!?



by MORIO

評…笛をかじる影さん(編)

SPACE HARRIER —BATTLE FIELD—のBGMプログラム・リスト

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 DIM A%(15)
30 FORI=0TO15
40 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
50 NEXT I
60 CALL VOICE COPY(A%,@63)
70 CALL VOICE (@63)
80 DATA 0000,0000,0000,0000
90 DATA 1800,000C,0000,0000
100 DATA 1200,10F1,0000,0000
110 DATA 0010,10F1,0000,0000
120 SOUND7,95:SOUND6,2
130 PLAY#2,"@33T150V15Q8","@5T150V10","@5T150V8","@63T150V14","@63T150V6","@5T15
0V2","T150","T150","T150","T150"
140 PLAY#2,"","","","","","","T150V15BM16BM16BM16BM16BM16BM16","T150L16S0M3000CM
1500CCCCC","T150L16SCCCCCC","T150L16SCCCCCC
150 PLAY#2,"","","","","","","T150V15BM16BM16BM16BM16BM16BM16","T150L16S0M3000CM
1500CCCCC","T150L16SCCCCCC","T150L16SCCCCCC
160 PLAY#2,"","","","","","","T150V15MB16BM16BM16BM16BM32BM32BM16BM8.B8","T150L1
6S0CCCCC32C32CCR8C","T150SL16CCCCC32C32CC8.C8","T150L16SM3000CM1500CCCC32C32CC8.
M800C8
170 A0$="L16O4E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E"
180 B0$="Q8O4B1&B4.B8A16&"
190 F0$="Q8R8O4B1&B4.B16"
200 C0$="O5Q8E1&E4.E8D16&"
210 D0$="Q8O3E4.<B4>E2.D8E16"
220 E $="R8Q8O3E4.<B4>E2.D16"
230 GZ$="V15BM16B8.MB8.B8B16MB8.B8B16MB8B16B8B16MB8
240 G0$="V15@A15B!8.MB!8.B!8B!16MB!8.B!8B!16MB!8B!16B!8B!16MB!8
250 HZ$="L16SCC8.C8.C8CC8.C8CC8CC8CC8
260 H0$="L16R16SC8.C8.C8CC8.C8CC8CC8CC8
270 H1$="L16S0C8.C8.C8CC8.C8CC8CC8CC8
280 JZ$="L16S0M800CCR8M1500CR8M800CR16CM1500CR8M800CR16CM1500CM800R16CCR16CM1500
C
290 J1$="L16S0M800CR8M1500CR8M800CR16CM1500CR8M800CR16CM1500CM800R16CCR16CM1500C
300 A1$="L16O3D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D"
310 B1$="O4Q8A1."
320 F1$="O3Q8A1&A4.."
330 C1$="O5Q8D1."
340 D1$="L8O3AB16AE1&E8.Q8"
```


★T先生は，「受験生なんだからゲームなどしているときではないだろう。ゲームのどこがおもしろいのかねえ」と言いながら職員室のパソコンでイースをやっていた。(群馬県榛名町・中曽根　健15才)……【影：あら。】

```
350 E1$="L8R8O3AB16AE1&E16Q8"
360 B2$="O4L16Q8A8.R8AR8.A4R16AR8.Q7A8.A8.Q8"
370 F2$="O4L16R8Q8A8.R8AR8.A4R16AR8.Q7A8.A16Q8"
380 C2$="O5L16Q8D8.R8DR8.D4R16DR8.Q7D8.D8.Q8"
390 D2$="L16O3G-8GG-8EG8AG8EG-8GG-8EG8AG8EQ8"
400 E2$="L16R16O3G-8GG-8EG8AG8EG-8GG-8EG8AG8Q8"
410 A3$="L16O3E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E"
420 B3$="O4L8B1&BGA"
430 F3$="O4L8R8B1&BG"
440 C3$="Q8O5L8E1."
450 D3$="L16Q8O3G-8ED8E1&E8<B&"
460 E3$="L16Q8R8O3G-8ED8E2E4.."
470 B4$="O4L8B1&B4&B16B8A16"
480 F4$="O4L8R8B1&B4&B16B16"
490 C4$="O5L8E1&E4&E16E8D16"
500 D4$="O2B4R16>E8.R16B2.A8B16"
510 E4$="O2R8B4R16>E8.R16B2.A16"
520 D5$="L8O4DE16R8<A1&A8"
530 E5$="L8R8O4DE16V0EV4<A1"
540 D6$="L16O3B8>D<B8AB8AG8AG8G-G8G-E8G-E8D"
550 E6$="L16R8O3B8>D<B8AB8AG8AG8G-G8G-E8G-E16"
560 D7$="L16O3E8D<B8>DE8G-E8DE2&E8."
570 E7$="L16R8O3E8D<B8>DE8G-E8DE2&E"
580 D8$="L16Q8O2B>DEGR8DEGAR8EGABR8GAB>DR8"
590 E8$="L16R8Q8O2B>DEGR8DEGAR8EGABR8GAB"
600 D9$="L16O3AB>DER8<B>DEGEDA2&A8.E"
610 E9$="L16R8O3AB>DER8<B>DEGEDA2&A8"
620 DA$="Q6L8O4G.A.B.A.G.G-.G.Q8AG16
630 EA$="Q8L8R8O4V4GV0G16V4AV0A16V4BV0B16V4AV0A16V4GV0G16V4G-V0G-16V4GV0G16V4A16
"
640 DB$="L16O4G-8ED8E1&E8"
650 EB$="L16R8O4G-8ED8E1"
660 AC$="L16O3E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8>E<E8E8.
670 BC$="Q8L8O4B1&B8B8B
680 CC$="Q8L8O5E1&E8E8E
690 DC$="L16Q8O3B>DEGED<B>DEGED<B>DEGEDB8AV10AV7AV4A"
700 GC$="V15B8.MB8.B8B16MB8.B8B16MB8B16BM8BM8.
710 J2$="L16S0M500CR8M1500CR8M500C8CM1500CR8M500C8CM1500CR16M500CM1500CR16C
720 H2$="L16SC8.C8.C8CC8.C8CC8CC8C
730 EC$="L16Q8V6R8O3B>DEGED<B>DEGED<B>DEGEDB8AV2AV6"
740 FC$="Q8L8R8O4B1&B8B8B
750 AD$="L16V15O3D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8>D<D8D8.
760 BD$="Q8L8O4A1.
770 CD$="Q8L8O5D1.
780 DD$="L16V14Q8O3B>DEGED<B>DEGED<B>DEGEDA8GV10GV7GV4GV14"
790 ED$="L16V6R8O3B>DEGED<B>DEGED<B>DEGEDA8GV2GV6"
800 FD$="Q8R8L8O4A1&A4.
810 DE$="L16O3V14B>DEGED<B>DEGED<B>DEGEDED<B>D<BA"
820 EE$="R8L16V6O3B>DEGED<B>DEGED<B>DEGEDED<B>D"
830 DF$="L8O4BAGB-AGE2."
840 EF$="L8R8V6O4BAGB-AGE2E8"
850 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,GZ$,HZ$,HZ$,JZ$
860 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
870 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
880 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
890 PLAY#2,A3$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G0$,H1$,H1$,J1$
900 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D5$,E5$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
910 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,D6$,E6$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
920 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D7$,E7$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
930 PLAY#2,A3$,B4$,C4$,D8$,E8$,F4$,G0$,H1$,H1$,J1$
940 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D9$,E9$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
950 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,DA$,EA$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
960 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,DB$,EB$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
970 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,GC$,H2$,H2$,J2$
980 PLAY#2,AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,FD$,GC$,H2$,H2$,J2$
```

```
990 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,DE$,EE$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
1000 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,DF$,EF$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
1010 PLAY#2,"@33T150V15Q8","@5T150V10","@5T150V8","@63T150V14","@63T150V6","@5T1
50V2","T150","T150","T150","T150"
1020 PLAY#2,"","","","","","","T150V15BM16BM16BM16BM16BM16BM16","T150L16S0M3000C
M1500CCCCC","T150L16SCCCCCC","T150L16SCCCCCC
1030 PLAY#2,"","","","","","","T150V15BM16BM16BM16BM16BM16BM16","T150L16S0M3000C
M1500CCCCC","T150L16SCCCCCC","T150L16SCCCCCC
1040 PLAY#2,"","","","","","","T150V15MB16BM16BM16BM16BM32BM32BM16BM8.B8","T150L
16S0CCCCC32C32CCR8C","T150SL16CCCCC32C32CC8.C8","T150L16SM3000CM1500CCCC32C32CC8
.M800C8
1050 DG$="Q6O4E4.B4>Q8E2.D8E16"
1060 EG$="Q7O4R8E4.B4>Q8E2.D16"
1070 DH$="L8O5AB16AE1&E8."
1080 EH$="L8R8O5AB16AE1&E16"
1090 DI$="L16O5G-8GG-8EG8AG8EG-8GG-8EG8AG8E"
1100 EI$="R8L16O5G-8GG-8EG8AG8EG-8GG-8EG8AG16"
1110 DJ$="L16Q8O5(G-GG-)8ED8E4..<B>DEG-EDED<B>D<BA
1120 EJ$="L16Q8R8O5(G-GG-)8ED8E4...<B>DEG-EDED<B>D32
1130 DK$="O4L8Q8B4.Q7G.A.G-.G-.G.A."
1140 EK$="O4R8L8Q8B4.Q7G.A.G-.G-.G.A16"
1150 DL$="L16O4V14B8EV5E8V14EV5E8V14G-D8E2.<B
1160 EL$="L16O4R8V6B8EV0E8V6EV0E8V6G-D8E2&E8.
1170 DM$="L16O4Q8V14D8EV5E8V14DE8GV5G8V14EG8AV5A8V14GQ7A8.>E8.
1180 EM$="L16R8O4Q8V6D8EV0E8V6DE8GV0G8V6EG8AV0A8V6GQ7A8.>E16
1190 DN$="L16O5Q8V14D4&D<B>D8G-V5G-8V14E2.
1200 EN$="L16R8O5Q8V6D4&D<B>D8G-V0G-8V6E2E8
1210 DO$="L16Q8O5V14G4&GEV5E8.V14B-4&B-AV5A8.V14G8.E8D16&"
1220 EO$="L16R8Q8O5V6G4&GEV0E8.V6B-4&B-AV0A8.V6G8.
1230 DP$="L16O5D8GE8D4<B8AB8.A8>D4.<A
1240 EP$="L16O5R8D8GE8D4<B8AB8.A8>D4&D
1250 DQ$="Q8L8O4B8.A>D.<B16A.>Q7E.<B.A.Q8B>D16
1260 EQ$="Q8L8R8O4B8.A>D.<B16A.>Q7E.<B.A.Q8B16
1270 DR$="L8O4Q8BA16GEV5E16V14E16DE2.<B16
1280 ER$="L8R8O4Q8V6BA16GEV0E16V6E16DE2E8.
1290 DS$="L16Q8O4V14D4&DE8V5E4V14<B>L16D8V5DV14D8V5DV14E8V5E8.V14E16
1300 ES$="R8L16Q8O4V6D4&DE8V0E4V6<B>L16D8V0DV6D8V0DV6E8V0E8V6
1310 DT$="L16O4V14G4&GA8V5A4V14<B>G8V5GV14G8V5GV14A8V5AV14G8A
1320 ET$="R8L16O4V6G4&GA8V0A4V6<B>G8V0GV6G8V0GV6A8V0AV6G16
1330 DU$="L16O4Q8V14GABAB>D<B>DEDEGEGAGABAB>C<B-AG
1340 EU$="L16R8O4Q8V6GABAB>D<B>DEDEGEGAGABAB>C<B-
1350 DV$="L8V14O6Q8EV0E.V12EV0EV12L32G-GA-AB-B8.V5BV2BV0B
1360 EV$="L8R8V6O6Q8EV0E.V6EV0EV6L32G-GA-AB-B8.V3BV2BV1B
1370 AV$="L4V15O3ER16EE4
1380 BV$="L8V10O4BR8.BR8B8.
1390 CV$="L8V8O5ER8.ER8E8.
1400 GV$="V15BM8.B8BM8.B16BM8.
1410 FV$="L8R8V2O4BR8.BR8B8.
1420 HV$="L16SCR8CR16CR8CCR8
1430 JV$="L16S0M1500CR8M500CR16M1500CR8M500CM1500CR8
1440 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,DG$,EG$,F0$,GZ$,HZ$,HZ$,JZ$
1450 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,DH$,EH$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
1460 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,DI$,EI$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
1470 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,DJ$,EJ$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
1480 PLAY#2,A3$,B4$,C4$,DK$,EK$,F4$,G0$,H1$,H1$,J1$
1490 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,DL$,EL$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
1500 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,DM$,EM$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
1510 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,DN$,EN$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
1520 PLAY#2,A3$,B4$,C4$,DO$,EO$,F4$,G0$,H1$,H1$,J1$
1530 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,DP$,EP$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
1540 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,DQ$,EQ$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
1550 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,DR$,ER$,F3$,G0$,H1$,H1$,J1$
1560 PLAY#2,A3$,B4$,C4$,DS$,ES$,F4$,G0$,H1$,H1$,J1$
1570 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,DT$,ET$,F1$,G0$,H1$,H1$,J1$
1580 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,DU$,EU$,F2$,G0$,H1$,H1$,J1$
1590 PLAY#2,AV$,BV$,CV$,DV$,EV$,FV$,GV$,HV$,HV$,JV$
```

★このハガキを病院のベッドで書いています。先生が「ハガキが載ったら退院できるぞ」といつも言っています。僕の足の骨はいつくっつくのでしょう。(岩手県宮古市・悲しい受験生14才)……【影：どう治った？】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

FANTAZY ZONE
(ファンタジーゾーン)

―親玉出現のテーマ― ©SEGA

吉田　健智

内容

ビデオゲーム版FANTASY ZONEのボスの音楽です。

僕の場合は，このボスの音楽を聞くまでに1,500円くらい使いました。

この速いテンポがなんともいえないスリル感をだしていると思うのですが………。

苦労したところ

『内蔵音源を使って音楽を作る』ということがとりあえずの目標だったんですが，まともに音色を作ったほうが早く完成したかもしれませんでした。

ごちゃごちゃといじくっていますが，てきとうに打ち込んで勉強の題材としてください。

改造のアドバイス

リストを見ただけで変数がおかしいということに気がついたでしょう。そうなんです。変数名って長くてもいーのかなーと思ったので長くしてみました。それでもちゃんと鳴るのでちょっとだけすごいなと思いました。

変数名をはじめから変えて打ち込むか，ひととおり打ち込んでから，直したい変数名をサーチし，直すとよいでしょう。

初心者のために説明しますが，とっても簡単です。

SEARCH "直したい変数名"↵でOKです。あと，行番号の指定もできますが，これらはマニュアルを読めばわかることなのであまり追及(ついきゅう)しないことにします。

★

関係のない話

最近，MZのゲームはまったくでませんねー。サコムもMZをみすてたのでしょうか？DOMEの記事から"MZ-2500"の文字が姿を消していたのはショックでした。

GORRY先生より一言

今となっては少しなつかしくなったファンタジーゾーンです。

さて，実際聴いてみると，ところどころつっかえます。このあたりはもう少し調整してみる必要があるでしょう。

この曲を聴いて何か感じた2500ユーザーへ。すぐVGMを送りましょう。じつは投稿がかなり減ってますよ。悲しいと思いませんか？

★

FANTASY ZONE～親玉出現のテーマのBGMプログラム・リスト

```
1000 '*********************************
1010 '*                                          *
1020 '*            FANTASY  ZONE             *
1030 '*                                          *
1040 '*            おやだましゅつげんのテーマ         *
1050 '*                                          *
1060 '*                by  吉田 健智              *
1070 '*                                          *
1080 '*********************************
1090 '
1100 play init
1110 dim BASS%(4,9),B%(4,9):tone copy 10,BASS%
1120 BASS%(0,0)=48
1130 BASS%(1,5)=33:BASS%(2,5)=46:BASS%(3,5)=18
1140 for OP=1 to 4:BASS%(OP,3)=5:next
1150 for OP=1 to 4:BASS%(OP,4)=2:next
1160 for OP=1 to 4:BASS%(OP,8)=0:next
1170 for OP=1 to 4:BASS%(OP,6)=0:next
```


★MSX2＋の作りかた…材料：MSX。方法：用意したMSXから電子を2個取りのぞいて，陽イオンにする。ハイMSX2＋のできあがり。(京都府舞鶴市・城好馬風太郎17才)……【影：MSX^{2+}が正しいぞ。一同：オーッ。】

```
1180 for OP=3 to 4:BASS%(OP,6)=1:next
1190 BASS%(1,1)=13:BASS%(2,1)=9:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
1200 BASS%(1,2)=0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
1210 BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=1:BASS%(4,7)=1
1220 BASS%(3,6)=3
1230 for X=0 to 4:for Y=0 to 9:B%(X,Y)=BASS%(X,Y):next:next
1240 B%(2,5)=55
1250 tone BASS%,BASS%,B%
1260 A1$="q6gg>g<g>f<gg>b-<gg>agg<gg>g"
1270 AA1$="<gg>f<gg>e-<gg>d<gg>c<gab-g"
1280 AAA1$="<gg>f<gg>e-<gg"
1290 AAAA1$=">d<gg>c<gab-g"
1300 A0$="t132l16o3@v120"
1310 B1$="@v120q7t198r32t132g@v105g>g<g>f<gg>b-<gg>agg<gg>g24"
1320 BB1$="t198r32t132<gg>f<gg>e-<gg>d<gg>c<gab-g24"
1330 BBB1$="t198r32t132<gg>f<gg>e-<gg24"
1340 BBBB1$="t198r32t132>d<gg>c<gab-g24"
1350 C1$="@v115q7r24gr>grfrrb-rraggrrt198g32t132"
1360 CC1$="r24rrfrre-rrdrrcr<ab-t198g32t132"
1370 CCC1$="r24rrfrre-rt198r32t132"
1380 CCCC1$="r24drrcr<ab-t198g32t132"
1390 A2$="q7>cc>c<cb-cc>e-<cc>dcc<cc>c"
1400 AA2$="<ccb-cca-ccgccfcde-c<"
1410 AAA2$="<ccb-cca-cc"
1420 AAAA2$="gccfcde-c<"
1430 B2$="t198r32t132>@v120c@v105c>c<cb-cc>e-<cc>dcc<cc>c24"
1440 BB2$="t198r32t132<ccb-cca-ccgccfcde-c24<"
1450 BBB2$="t198r32t132<ccb-cca-cc24"
1460 BBBB2$="t198r32t132gccfcde-c24<"
1470 C2$=">r24c>rcr<b-rr>e-rrdccrrt198c32t132"
1480 CC2$="r24rr<b-rra-rrgrrfrde-t198c32t132<"
1490 CCC2$="r24rr<b-rra-rt198r32t132"
1500 CCCC2$="r24grrfrde-t198c32t132<"
1510 A3$=">ff>f<f>e-<ff>a-<ff>g&ff<ff>f"
1520 AA3$="<ff>e-<ff>d-<ff>c<ffb-fga-f<"
1530 B3$="t198>r32t132@v120f@v105f>f<f>e-<ff>a-<ff>gff<ff>f24"
1540 BB3$="t198r32t132<ff>e-<ff>d-<ff>c<ffb-fga-f24<"
1550 C3$=">r24fr>fre-rra-rrgffrrt198f32t132"
1560 CC3$="r24rre-rrd-rrcrr<b-rga-t198f32t132<"
1570 D1B$="y6,2s9m1300q8c&cq1v15ccs9m2000q8y6,0c&cq1v15y6,2cc":D1$="y7,49t13211
6"+D1B$+D1B$
1580 D2$="y6,8132v15ccccl16cccccc"
1590 DD2$="cccccccc"
1600 E2A$="q4v14g. q8":E2B$="v14gv12fv11e-":E2C$="v14ev12dv11d-"
1610 E2D$=E2A$+E2A$+E2A$+E2A$+E2B$+E2B$
1620 E2$="t13218rrrrrrrr"
1630 EE2$="t198132"+E2D$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$
1640 EEE2$=E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2C$+E2C$+E2C$+"v14et132"
1650 E3$="t13218rrrrrrrr"
1660 EE3$="t198132"+E2C$+E2B$+"rrr"+E2B$+"rrr"+E2B$+"rrr"+E2B$
1670 EEE3$=E2A$+E2A$+E2A$+E2A$+E2B$+E2B$+E2A$+E2A$+E2A$+E2A$+E2C$+"v14ev12dt132
"
1680 D3$="y6,8v15ccrcccrc"
1690 DD3$="132ccccc16c16ccccc16c16"
1700 F1$="q1t132o318v14crrrcrrr"
1710 play A0$,A0$,A0$
1720 play A1$,B1$,C1$,D1$
1730 play AA1$,BB1$,CC1$,D1$
1740 play A1$,B1$,C1$,D1$
1750 play AA1$,BB1$,CC1$,D1$
1760 play A2$,B2$,C2$,D1$
1770 play AA2$,BB2$,CC2$,D1$
1780 play A2$,B2$,C2$,D1$,E2$
1790 play AAA2$,BBB2$,CCC2$,D2$,EE2$
1800 play AAAA2$,BBBB2$,CCCC2$,DD2$,EEE2$
1810 play A3$,B3$,C3$,D1$
1820 play AA3$,BB3$,CC3$,D1$
1830 play A3$,B3$,C3$,D1$
1840 play AA3$,BB3$,CC3$,D1$
1850 play A1$,B1$,C1$,D1$
1860 play AA1$,BB1$,CC1$,D1$
1870 play A1$,B1$,C1$,D1$,E3$
1880 play AAA1$,BBB1$,CCC1$,D3$,EE3$
1890 play AAAA1$,BBBB1$,CCCC1$,DD3$,EEE3$
1900 goto 1720
1910 end
```

★ベーマガを買いはじめて5年目に入りました。'89年もよりよい物を作りあげてください。ついでに影さんもがんばってください。(兵庫県明石市・くらさん15才)……【影：どうせ、ワタシの存在はついでだべっちゃ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)+FM音源ボード用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

F-1 SPIRIT（エフ ワン スピリット）

—ENDURANCE—

©コナミ

長尾　啓一

内容

言わずと知れたMSXのF-1 SPIRITのENDURANCEのBGMです。

使いかた

NEW　FM音源ドライバーを起動してから，リストどおりに入力して，RUN！

プログラムについて

音色はあまりうまく作れないので，他のプログラムをちょこちょこ書きかえて，つかってます。つぎからは，すべてオリジナルで作れるといいなあ。

まだNEW　FM音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1 BASIC（CZ-8CB01／8FB01 V1.0／V2.0）を立ちあげます。NEW BASICの場合は，NEW ONは設定しないほうがよいでしょう。

②新しいテープ，またはディスクを２本（２枚）用意します。それぞれA，Bとします。

③**リスト１**を入力し，テープ(ディスク）Bにセーブします。

SAVE〝NEW　FM-DRIVER.INI〟↵

と入力すればいいのです。

④**リスト２**を入力し，テープ(ディスク）Aにセーブします。

SAVE〝NEW　FM-DRIVER.Bas〟↵

と入力しましょう。まだ，RUNしないように。

⑤テープ（ディスク）を一度全部ぬいてください。

⑥**リスト２**をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの）。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバグして④にもどってください。

⑦⑥で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW FM音源ドライバーのテープ（ディスク）のできあがりです。実際に使うのはテープ（ディスク）Bのみです。

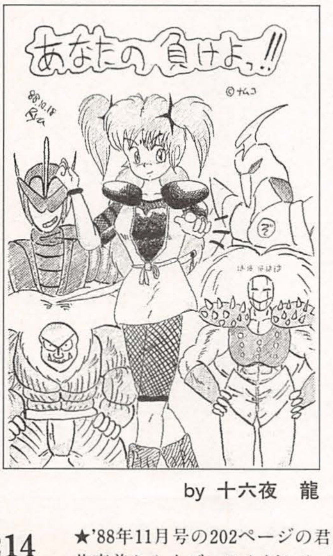
さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，

RUN〝NEW　FM-DRIVER.INI〟↵

と入力してください。

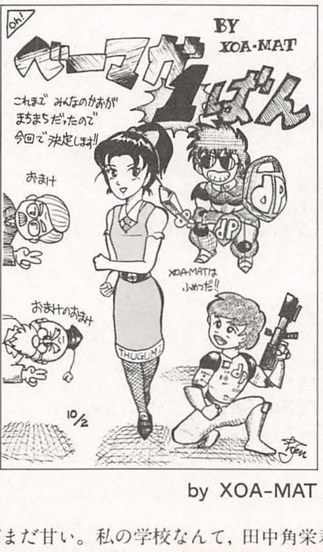
そして，**リスト３**をRUNするとOKです。

評…挑戦状か!?(影)



by 十六夜　龍

評…じゃ２番は何だ(影)



by XOA-MAT

評…おめでとう(一同)



by SATO

★'88年11月号の202ページの君！まだまだ甘い。私の学校なんて，田中角栄君に伊藤博文君に，１字ちがいの松井直美さんまでいるんだから。(岐阜県養老郡・P.／18才)……【影：証拠品として学年名簿を送ってきたぞ。】

《リスト１》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ﾖｳ ｶｷｶｴ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ｡
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                   'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")      ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")      ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")      ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")      ' ^Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60        'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80        'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70        'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6      'PMD -> PMS
270 END
```

《リスト２》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ｡ SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ｡":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE.31.3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
```



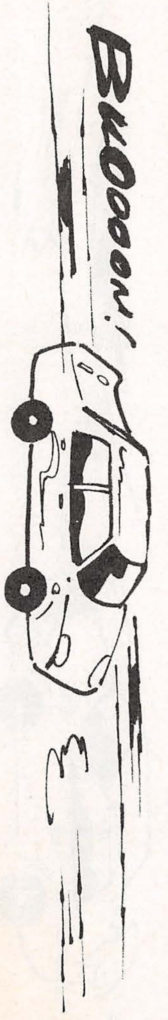
★12月号のザ・スーパーラスベガスの広告には，影さん，編さん，つぐ美さん，カツラをかぶったDr.Dがいます。
(北海道札幌市・面-TYPE15才)……【影：ハッハッ，カジノあらしのギャンブラーとはオレのことさ。】

```
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
```

```
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

《リスト3》F-1 SPIRIT—ENDURANCE—のBGMプログラム・リスト

```
100 '
105 KEY4,"1.10000-"+CHR$(13)
106 KEY10,"goto 10000"+CHR$(13)
107 KEY8,"a$=usr2("+CHR$(34)+"0"+CHR$(34)+")"+CHR$(13)
500 DEFINTA-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
510 DEFUSR1=&HF200
520 DEFUSR2=&HF203
530 DEFUSR3=&HF206
540 DEFUSR4=&HF209
550 DEFUSR5=&HF20B
560 B$=USR2("0")
570 FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10s0,0,0,0"):NEXT
580 B=USR3(120):B$=USR4("p"):B$=USR2("0")
590 '-----------------------------------
600 DEFSTR p,s,b:DIM a(4,10),pd(20)
610 B$=USR2("0")
615 GOTO 2000
990 '------------ set MML -------------
1000 FOR j=0 TO i-1
1010 B$=USR2(HEX$(trk)+pd(j))
1020 NEXT:RETURN
1990 '--------- set voice data --------
2000 FOR i=0 TO 6
2010    FOR j=0 TO 4
2020       FOR k=0 TO 10
2030          READ a(j,k)
2040       NEXT
2050    B$=USR1(CHR$(i)+MKI$(VARPTR(a(0,0))))
2060    NEXT
2070 NEXT
4990 '---------- voice data -----------
5000 '
5010 '
5400 '   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
```



★OFに送るときは，できるだけ短くして送りましょう。でないと，影さんのすんばらしいギャグが聞けません。ほーら，今から影さんがとっておきのギャグを言うぞお〜。(三重県四日市市・JMP16才)……【影：グハハ。】

```
5410 DATA 53, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5420 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME      bass
5430 DATA 31, 13,  8,  5,  6, 24,  0,  1,  0,  0,  0
5440 DATA 31, 11,  6,  5,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
5450 DATA 31, 12,  6,  5,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
5460 DATA 31, 15,  4,  5,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
5490 '
5500 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
5510 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5520 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME      guitar
5530 DATA 31,  6, 12,  6, 13, 26,  0,  3,  0,  0,  0
5540 DATA 31, 10,  0,  6,  0, 30,  0,  2,  0,  0,  0
5550 DATA 31, 10,  0,  6,  0, 28,  0,  3,  0,  0,  0
5560 DATA 31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
5590 '
5610 ' FB/AL MSK  WF SYC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
5620 DATA  59, 15,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5630 '      AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2 AMS   close hi-hat
5640 DATA  26,  4,  0,  2,  3, 15,  0, 14,  0,  1,  0
5650 DATA  26,  8,  0,  2,  7, 27,  0,  6,  0,  1,  0
5660 DATA  26, 22,  0, 10, 11, 17,  0, 10,  0,  0,  0
5670 DATA  22, 18,  0,  8, 15,  5,  0, 12,  0,  0,  0
5690 '
5710 ' FB/AL MSK  WF SYC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
5720 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5730 '      AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2 AMS   snare drum
5740 DATA  30,  0,  0,  5,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
5750 DATA  31, 16, 10,  6,  5,  0,  0,  2,  0,  0,  0
5760 DATA  31, 21, 15,  8,  5,  0,  0,  0,  0,  2,  0
5770 DATA  31, 14, 15,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5790 '
5810 ' FB/AL MSK  WF SYC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
5820 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5830 '      AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2 AMS    bass drum
5840 DATA  30, 25, 15, 10, 15, 12,  0,  0,  0,  0,  0
5850 DATA  30, 21, 15, 10, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
5860 DATA  30, 25, 15, 15,  7, 17,  0,  1,  0,  0,  0
5870 DATA  30, 20, 15, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  1,  0
5890 '
5910 ' FB/AL MSK  WF SYC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
5920 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5930 '      AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2 AMS    tom tom
5940 DATA  20,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5950 DATA  20, 16,  0,  0,  3, 39,  0,  1,  0,  0,  0
5960 DATA  26, 25,  0,  7, 15,  0,  0,  2,  0,  2,  0
5970 DATA  30, 13, 12,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
5980 '
6000 ' FB/AL MSK  WF SYC SPD PMD AMD PMS AMS PAN
6010 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
6020 '      AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2 AMS    open hi-hat
6030 DATA  31,  8,  0,  8,  5,  0,  0, 10,  1,  0,  0
6040 DATA  31,  8,  0,  8,  5,  0,  0, 10,  0,  0,  0
6050 DATA  31,  8,  0,  8,  3,  0,  0,  5,  0,  0,  0
6060 DATA  31, 18,  0,  8,  5,  0,  0,  5,  0,  0,  0
6070 '
9990 '
10000 '
10010 a=USR3(155)
10020 'CLEAR:  DEFSTR p,s,b:DIM pd(20)
11000 trk=1
11020 pd(0)="@1 18 q8 p1 ^0 v13 t180 s255,10,25,50"
11030 pd(1)="[3 o3 |:2 g2&gef<c&c2.cd:e-e-4f4g4f4d4>b&b2:|"
11040 pd(2)="e-e-4f4b-4g&g2.&gr e-4dc>b-<crf4fff#g>b-4.<"
11050 pd(3)="re-e-4e-e-4e-e-4e-e-4e-e-e- e-4dc>b-<c4f4fff#g>b-4."
11060 pd(4)="116 gbdb dfdf gff#b gb<c>b dfdf gfgb gb<d>b <dfgf>"
11070 pd(5)="gbdb dfdf gff#b gb<d>b <dfdf gfgb gb<d>b <dfgf 18"
11080 pd(6)="|:2 >cc<ee4f4g4a&a2. r2b<c4d4>g#4b4<f4e&e&e2d4. cd4e4c4."
11090 pd(7)="cd4e4c4.f1&f1>:|]\32]"
```

```
11160 i=8:GOSUB 1000
12000 trk=2
12020 pd(0)="@1 18 q8 p2 ^20 v13 s255,10,25,50"
12100 GOSUB 1000
13000 trk=3
13020 pd(0)="@1 18 q8 p3 ^32 v8 s255,10,25,50 r16"
13100 GOSUB 1000
14000 trk=4
14020 pd(0)="@1 18 o4 v10 q8 p3 ^0"
14030 pd(1)="[0 o2 |:2 g2&gef<c&c2.cd : gg4a4b-4a4f4d&d2>:|"
14040 pd(2)="gg4a4<d4c&c4.>b&b2 b4agfgr<c&cccc#d>f4."
14050 pd(3)="rb-b-4b-b-4b-b-4b-b-4 b-rr"
14060 pd(4)="b-4agfg4<c4cc c#d>f4 r1r1r1r1>r8
14070 pd(5)="|:2 r4 ee4f4g4a&a2. r2b<c4>b4f4g#4<d4c&c&c2>b4.ag4<c4>a4."
14080 pd(6)="ab4<c4>a4.<d2.&dc>b1:|]"
14150 i=7 :GOSUB 1000
15000 trk=5
15020 pd(0)="@1 18 o4 v8 q8 p3 ^16"
15030 pd(1)="[0 o2r16|:2 g2&gef<c&c2.cd : gg4a4b-4a4f4d&d2>:|"
15040 pd(2)="gg4a4<d4c&c4.>b&b2 b4agfgr<c&cccc#d>f4r16"
15050 pd(3)="re-e-4e-e-4e-e-4e-e-4 e-e-e-"
15060 pd(4)="r16 b-4agfg4<c4cc c#d>f4 r1r1r1r1>r8
15070 pd(5)="|:2 r4 ee4f4g4a&a2. r2b<c4>b4f4g#4<d4c&c&c2>b4.ag4<c4>a4."
15080 pd(6)="ab4<c4>a4.<d2.&dc16>b1:|]"
15150 i=7 :GOSUB 1000
16000 trk=6
16020 pd(0)="@2 18 o6 v15"
16030 pd(1)="[0 |:7 rcrcr4.@6v15c@2v15:|r1"
16040 pd(2)="r4r8.@6v15cr16r4. r1 @2v15crr2. r1 r4r8.@6v15cr16r4.r1 r1r1 r1r1"
16060 pd(3)="|:4 r8@6v15c@2v15r8.cr16r8@6v15rc:|"
16070 pd(4)="|:2 r2.r8@6v15c@2v15:|r1r1r1"
16080 pd(5)=pd(3)
16085 pd(6)=pd(4)+"]"
16090 i=7:GOSUB 1000
17000 trk=7
17020 pd(0)="@0 o1 18  q8  v12 ^40 p3"
17030 pd(1)="[0 o2 |:2 ccecfcgf4fafb-fbe-&:e-e-ge-a-e-b-g4gb<cc#d>bg:|"
17040 pd(2)="e-e-ge-a-e-b-g4gb<cc#d>bg de-e-e-e-e-e-f4fffffff"
17050 pd(3)="q5rcc4cc4cc4cc4<ccc>q8  de-e-e-e-e-e-f4ffffff>"
17060 pd(4)="ggbg<c>g<d>g4g<cdfgdc >ggbg<c>g<d>g4g<cdfgdc"
17070 pd(5)="|:2 ccecb-agf4faffed>g4gbg<c>g<d>e4eg#ege<d>a4a<c>aag4."
17080 pd(6)="ffffffff#f#f#f#f#f#f# ggbg<c>g<d>g4gb<dfed>b<:|]"
17170 i=7 :GOSUB 1000
18000 trk=8
18001 DEFSTR b,s
18002 bd="@4@v127o1(B,1C)8":bs="@4@v127o1(B,1C)16)
18003 br="r8.":b8="r8":bs="r16"
18004 sd="@3@v127o2c8":ss="@3@v127o2c16"
18005 s1="@5@v127o2(B,1B)16"
18006 s2="@5@v127o2(G,1G)16"
18007 s3="@5@v127o2(F,1F)16"
18008 s4="@5@v127o2(D,1D)16"
18020 pd(0)="18 p3 ^0 [0"
18030 pd(1)="|:7"+bd+b8+sd+b8+bd+bd+sd+b8+":|"
18035 pd(2)=bd+bs+bs+sd+bd+ss+ss+ss+ss+ss+ss+ss+ss
18040 pd(3)=bd+b8+sd+b8+bd+bd+sd+bd+b8+bd+sd+bd+bd+sd+bd+bd
18045 pd(4)=b8+sd+sd+bd+sd+bd+bd+sd+bd+bd+sd+bd+bd+sd+sd+sd
18050 pd(5)=bd+b8+sd+b8+bd+bd+sd+bd+b8+bd+sd+bd+bd+bd+sd+sd
18060 pd(6)="|:14"+bd+sd+":|"+ss+ss+ss+ss+ss+ss+ss+ss
18070 pd(7)="|:4"+bd+b8+sd+b8+bd+bd+sd+b8+":|"
18080 pd(8)="|:2"+bd+bd+sd+bd+bd+bd+sd+b8+":|"
18090 pd(9)="|:2"+sd+bd+sd+bd+sd+bd+ss+ss+sd+":|"
18100 pd(10)=sd+bd+sd+bd+sd+bd+ss+ss+ss+ss
18110 pd(11)=pd(7)
18120 pd(12)=pd(8)
18130 pd(13)=pd(9)
18140 pd(14)=pd(10)+"]"
18180 i=15:GOSUB 1000
20000 A$=USR4("P")
```



★みなさん，あけましておめでとうございます。今年もがんばりましょう。では，しめまして，さようなら。(神奈川県横浜市・**菊地真也15才**)……**【編集長：'89年最初のOFにも出番が少なかったぞーい。今年もよろしく。】**

あくせすROOM

サークル紹介

○computer club FS
問：〒085 釧路市武佐4-30-123
藤井新一　CCFS係

当クラブは，BMLⅢmk 5，PC-6001mkⅡ，MZ-700のユーザーおよび，D&Dに興味のある人を対象にしたクラブです。

活動内容は，会報発行，D&Dのプレイ，会合，ゲームの作成などです。興味のある人は60円切手を同封して送ってください。

○LAZY
問：〒675-13 兵庫県小野市育ヶ丘町1480-239　小玉博和

「OUT OF BOUNDS！」という，会誌を発行しています。新作ゲームのレポートや，ゲームの攻略法の特集，おすすめソフトだめソフトなど，ソフトの情報を満載しています。

○今月から，サークル紹介と読者の伝言板が新設されました。

サークル紹介はサークルの会員募集やイベントの案内など，きみたちのサークルで紹介してほしいことがあればどしどし掲載します。ただし，会員募集に関しては，代表者の氏名，住所，電話番号，具体的な活動内容（会報や入会案内があるところは同封）を書いて，封書（ハガキ不可）で送ってネ。

読者の伝言板は，本誌の読者にぜひ伝えたいと思っていることなら何でも掲載しますよ。同人誌の発刊案内や本誌へのリクエストなんかもいいですよ!!

両方とも20日がしめ切りです。

読者の伝言板

★ビデオゲームの情報誌「CONGRATULATION'S」を発刊します。1部150円です。くわしいことは70円切手を同封して下記の住所まで
〔〒251 神奈川県藤沢市柄沢667 田中方「CS編集部」〕

★Bug太郎さんをはじめとする「Full Time N」のみなさん！最近，N-BASICの盛りあがりかたが今一歩みたいです。あっと驚く作品を期待しています。
〔埼玉県入間郡・毛呂山太郎〕

★このコーナーでは，誌上をとおして伝えたいと思っていることをどしどし掲載していますからよろしくネ！

明日のスタープログラマー

「よくある潜水艦ゲーム」
〔神奈川県川崎市・小川建一〕
「The Rig」
〔群馬県太田市・武藤尊裕〕
「Sygoom」
〔徳島県那賀郡・Rio〕
「BIG FIGHT」
〔静岡市・古川晴郎〕
「SPACE-ATTACK」
〔神奈川県横浜市・宮崎智也〕
「日本縦断双六ゲーム」
〔徳島県板野郡・井上猛徳〕
「ようこそクリスタルの島へ」
〔福岡県遠賀郡・矢野敏康〕
「来月会いましょう」
〔山口県防府市・重枝賢二〕

★

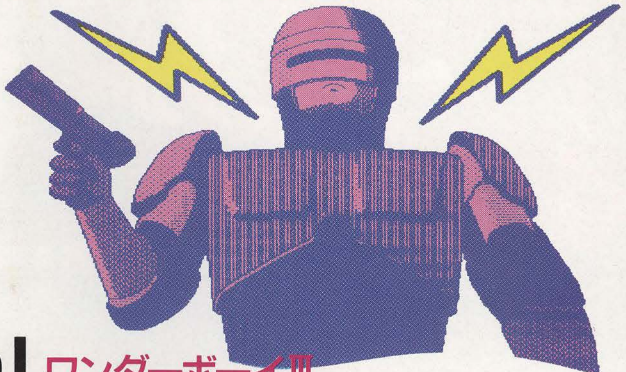
投稿ありがとう

中薗裕樹／五十嵐良雄／斉藤弘司／中里幸三郎／Kazu 山崎with TAS／FANTAN SOFT／一柳知弘／重枝賢史／沢田広正／川村秀憲／竹下　勇／太田浩史／UGN SOFT／遠藤克之／川口　浩／赤岩英明／七浦啓有／石田　学／青山尊士／長谷部　真／滝花憲孝／宮園雅廣／B.Genko／須川浩志／広嶋夏樹／米マガ／平川智久／Q.S.C／伊藤直広／蒲生　敬／沢野基志／UINAL／田村清朗／山田秀男／平部謙一／青木拓人／本田和久／まき・ろうえる／森重隆文／棚橋昭仁／舟串信寛／水谷雅宏／高木　要／坂井弘亮／北山兼生／森田真一郎／中村隆徳／本田昌秀／住吉政英／SAKANA／PANS oft／林　享／佐井川泰治／塚本陽介／EMGVT／翔　あきら／田中秀宗／たかはし／安江信吾／Out of memory／谷　直樹／横山孝一／ミトッチ／寺井　章／C.A.T. SOFT／谷口聖司／冨江泰生／加藤　豊／遠藤高志／大越栄治／末包博文／筒井潤一郎／NORI／藤澤　悟／山下達雄／長尾　進／高見沢雄一郎／ぴいしい／吉田健智／稲葉　忠／青木森一／郵便屋けんちゃん／中西　誠／太田誠治／山本恭也／白髭和彦／とっつあん／湯原清吾／新井国充／山口和典／小川邦久／西田和也／新野恵貴／田中信一／深堀順一／宇野祐幸／渡辺信一／小崎公二／石田将彦／菊池真也／南野静香／石川健一／北島けんじ／高木　敦／木村淳一／峠　恒司／FROG／松平義弘／森下猛彦／TANYAO／山野辺太郎／その名はCHOIS／大石吾郎／JINGORO

この他にもたくさんのかたがたからの投稿がありました。投稿してくれたみなさんどうもありがとうございました。

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER



このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や， 本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

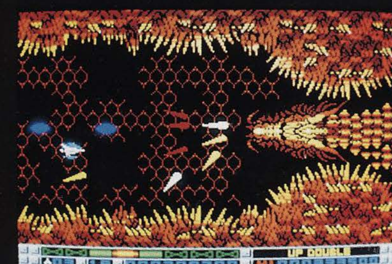


















掲載開始!! パソコン・ゲームソフト・ランキング346ページ

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

THE BERNARD SYSTEMS

● RESEARCH

● RETURN

地上で、遙か宇宙で…巨大な陰謀が渦巻く。

COUNT DOWN START ///////// 太陽系消滅まであとわずか。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損
太陽系消滅まであとわずか……」
最後のカウントダウンが始まる。

SEPTEMIUS·2
● TROUBLE

CASSOWARY
● CONTACT

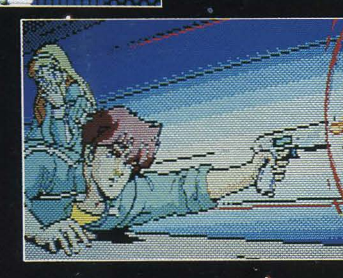


ヒューイ・マークフィールド ▶





◀ キース・マクダネル



EARTH

● DEPARTURE
EUROPA

JUPITER

GANYMEDE

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。

PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
FM77AV　繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
MSX2　♪MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
X1turbo　FM音源対応のステレオサウンド。
PC-98V　サウンドボード対応のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

各機種 ¥8,800

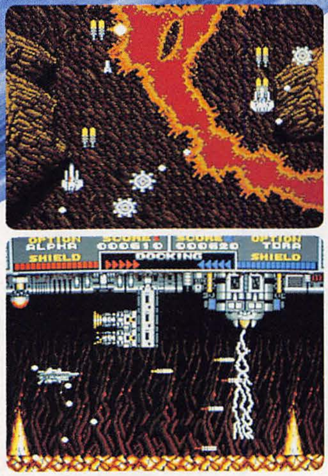
好評発売中! ●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5"2D・5枚組 ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5"2D・5枚組

12/中 発売! ●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組 ●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・5枚組

来春発売予定! ●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5"2HD・2枚組 ●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5"2HD・2枚組



止 めとどめ



PROPAGANDA

★ＭＳＸ２＋専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して１ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・４ステージ、横スクロール面・４ステージ、２画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・１ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・？ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
★２機のストーミーガンナー２(自機)で出撃することにより、２人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横２種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティング・ゲームにＲＰＧ的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー２のレベルは、ディスケット、ＰＡＣ、♪ＦＭ－ＰＡＣのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー２は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備（１人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能）。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
★ＭＳＸ２＋の持つ自然画モード（19,268色表示）に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★♪ MSX-MUSIC（ＦＭ音源）対応のＢＧＭは全部で10曲。もちろん内蔵ＰＳＧにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX 2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 専用
3.5″2DD・2枚組‥‥¥6,800

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
MSX 2+ is a trademark of ASCII corp.

絶賛発売中!!

MSX 2+ 専用

レ・イ・ド・ッ・ク・2

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

新製品の情報等は、テレフォンサービスでお知らせしています。☎名古屋052-776-8500

T&Eマガジン No.19 請求券 ベーマガ1月号

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



LAYDOCK 2
LAST ATTACK
これがうわさの横スクロール。
MSX2+ 3.5" 2DD 2枚組
発売中 価格 ¥6,800
品番 SW-M006
発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA
MSX2+専用
レイドックシリーズ遂に完結！
MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。
縦、横、斜めのマルチ・スクロールでエキサイト。
な、なんと12画面ぶんの超々弩級巨大戦艦に驚愕！
FM音源対応のBGMは全部で10曲。
デモ画面の自然画表示の美しさには感激モノ。
目と耳と、そして腕で感じろ、この興奮！
電撃シ
2+専用
レイドック2発売記念特別プロジェクト
「あーぱーみゃあどっく」
「レイドック2」のパロディー版
スーパー・ローカル・
シューティングゲームの
キャラクターコンテストが開かれるぞ!!
「レイドック2」のパッケージに
入っているハガキに
キャラクターを描いて
じゃんじゃん応募しようぜ!!
これがMSX
縦横マルチスクロール・自然画・FM音源を
2+対応ソフト、
我も我もと急増中！
NYANCLE
激走ニャンクル
パナソフトセンター
かわいいファミクル一家が
繰り広げる過酷で
スリルある
ホバークラフトレース
¥6,800 発売中
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©Panasoft/BIT²
QUINPL
クインプル
ビッツー
時間内にクイを使って
迷宮から脱出する
メルヘンチックな
アクションパズルゲーム
¥5,800 発売中
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©BIT²
琥珀色の遺言
リバーヒルソフト
ミステリーAVGの
新シリーズ
事件の鍵となる
タロットカードの
示す意味は?
¥9,800 12月9日発売予定
MSX2
自然画で2+対応
©リバーヒルソフト
2+用ディスク付！
STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー
スキャップトラスト
女性乗組員しかいない謎の宇宙船
何のために君を誘い込むのか。
¥7,800 発売中
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©SCAP TRUST
©ARK LIGHT
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME 【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
サイオブレード
ティーアンドイーソフト
全編アニメーションA.V.G.
ムービー感覚のB.G.M.と
迫真の効果音
¥8,800 12月中旬発売
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©T&E SOFT
きまぐれ オレンジ☆ロード
マイクロキャビン
原作とアニメ版をミックス
アレンジ。ゴキゲンなヒット
曲をB.G.M.に素敵な
アドベンチャーゲーム。
¥7,800 12月発売予定
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©まつもと泉/集英社/日本テレビ/東宝
真・魔王ゴルベリアス
コンパイル
変幻3画面方式。
スピーディーな
アクション性と
数々のリアル
タイムトラップ。
¥7,800 12月発売予定
MSX2 (3.5"2DD)
縦横スクロールと
自然画で2+対応
©COMPILE
Master of Monsters
マスターオブモンスターズ
システムソフト
8ビット機最強のアルゴリズム
ファンタジーウォーゲーム
¥6,800 12月発売予定
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©System Soft
特報!!
プロ野球 ファミリースタジアム
あのファミスタが
MSX2+専用で出る
来春発売予定
MSX は、アスキーの商標です。



キミは勝者の栄光をつかめるか！

マシンのセッティングも
勝利のカギとなる。

ヨック ソフトだ

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL



超ヒット作「F1スピリット」MSX2+の登場で、
極限の体感をプラスしてよみがえる。
ゲームモードは、F1 16ラウンドのグランプリモード、
練習用のプラクティスモード1.2。そしてバトルモードの4種類。
コーナリングの際に、背景が横スクロールしブッ飛んでゆく超臨場感！
3Dレーシングの興奮を味わえ！

MSX 2+ ♪ 3.5"2DD 2枚組
発売中 価格 ¥6,800
品番 SW-M007

発売元 コナミ株
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©KONAMI

MSX2+専用

2人でやるから2プラス!!

マルチプレーヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲームセンターさながらのバトルを展開できるぞ！
マルチプレーヤーケーブルはコナミから発売されます。

2+パワーだ！
駆使したスーパーゲーム、続々登場！

♪MSX MUSIC対応ソフトも ガンバる、ガンバる！



FM Pana Amusement Cartridge ¥7,800



シンセサウルス(ビッツー)
MSX MSX2
(ROM)
¥6,800 発売中
©BIT²

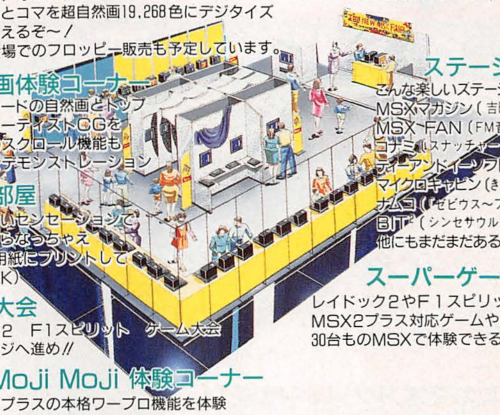
ゼビウス(ナムコ)
MSX2 ♪ (2MROM)
¥6,800 12月発売予定
©NAMCO

ラストハルマゲドン(ブレイングレイ)
MSX2 ♪ (3.5"2DD)
¥7,800 発売中
©BRAIN GRAY

ぎゅわんぶらあ自己中心派(ゲームアーツ)
MSX MSX2 ♪ (2MROM)
¥6,800 発売中
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS/YELLOW HORN

THE NEW MSX FAIR

T&E、コナミをはじめ、
ソフトハウス18社と 雑誌社がおくる、
全国縦断イベント！開催中!!



おもしろデジタイズコーナー
フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った
君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと
一緒のひとコマを超自然画19,268色にデジタイズ
してもらえるぞ〜！
※当日会場でのフロッピー販売も予定しています。

超自然画体験コーナー
19,268色モードの自然画とトップ
クラスのアーティストCGを
2プラスのスクロール機能も
組み合わせデモンストレーション

占いの部屋
コナミの占いセンセーションで
君の未来うらなっちゃえ
(占い特製用紙にプリントして
持ち帰りOK)

ゲーム大会
レイドック2 F1スピリット ゲーム大会
決勝ステージへ進め!!

Moji Moji 体験コーナー
2プラスの本格ワープロ機能を体験

ステージ
こんな楽しいステージ見逃せないぞ
MSXマガジン（吉田工務店の紹介と優秀作の発表）
MSX FAN（FM音源作曲コンテスト 他）
コナミ（スナッチャークイズ大会）
ティーアンドイーソフト（30秒CMコンテスト）
マイクロキャビン（きまぐれオレンジロードクイズ大会）
ナムコ（「ゼビウス〜ファードラウト伝説」紹介）
BIT²（シンセサウルス作曲編曲コンテスト）
他にもまだまだあるぞ〜

スーパーゲーム体験コーナー
レイドック2やF1スピリットを始め、
MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームが
30台ものMSXで体験できる。

プレゼントも満載！
参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌！
抽選で、なっなんと豪華スタッフジャンパー、テレカ
などなど…プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ！



スタッフジャンパー

イベントスタッフカード
(君だけのシリアル
ナンバー入り。)

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベントスタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00〜18:00	☎03-343-4781
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00〜17:00	☎06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00〜17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月 4 日(日)	10:00〜17:00	☎082-248-4343

〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic
〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクノソフト、パナソフトセンター、BIT²、ビクター音楽産業、ブレイングレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト、(アイウエオ順) MSXマガジン、MSX FAN

ワープロソフト、FM音源搭載のMSX2+マシン A1WX



パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円

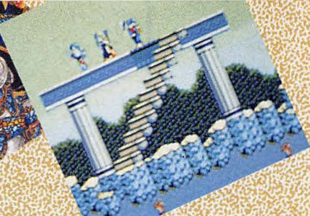
A1WX専用(ワープロ編)VHS〈45分〉
オペレーション ビデオ マニュアル



なんと3.5"FD付で3,000円

○ワープロ完全マスター
徹底解説A1WXの
すごい機能を生かそう！
○君のカードがポップになる
付属の3.5"FDに
グラフィックデータ満載！
〈発売元〉
ミリオンエンタープライズ
「A1WXビデオ」係
TEL 0482-22-8173







迫り来る
“魔”の波動を感じたか!?
ならば 旅立て、SORCERIAN
暗黒の ギルバレス島へ!!

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン



Scenario 1 血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師か、仮面を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったか、それきり消息を失ってしまったという。



Scenario 2 魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。

Scenario 3 心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4 嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。



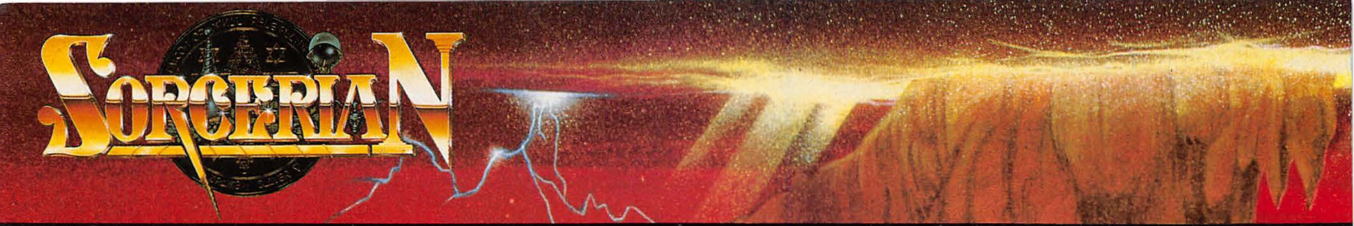
Scenario 5 魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。



機種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	12/23発売！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D(2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D(2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	



ソーサリアン



RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

15

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます



120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

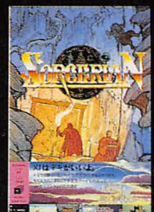
60

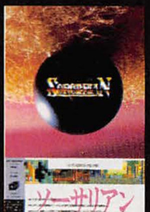
音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	









Sorcerian System



君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

『ソーサリアン』追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1			
98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
88SRシリーズ	5 2D	3,800	
X1turbo	5 2D	3,800	
88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1 ¥3,800

『ソーサリアン』ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセージを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1			
98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
88SRシリーズ	5 2D	3,800	
X1turbo	5 2D	3,800	
88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom



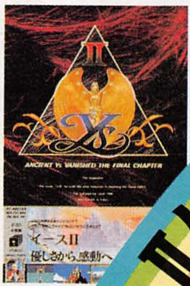
イースIIはイースの続きです。

イースがなくても
イースIIはプレイできますが、
イースをプレイしておくと、
イースIIがより楽しめます。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。





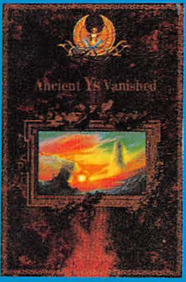
イースII 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800

イースがあったからイースIIがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界(イマージュ)。

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語(ストーリー)。



- 立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- 多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- 第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

イース 好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2 各¥7,800

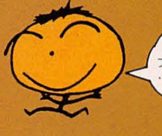
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714



あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

パソコン業界から芸能界?!

Falcom SPECIAL BOX '89

ファルコム スペシャルボックス'89

去る11月8日(火)、飯田橋のホテルグランドパレスにて行われた、「ファルコム・レーベル作品第1号"ファルコム・スペシャル・ボックス'89"完成発表会」には、各パソコン誌はもちろん、音楽専門誌の記者もつめかけた。
パソコンからのオリジナル音と、アレンジしたCDの音とを続けて流し、また、この作品に参加した難波さんや作山さんが裏話を披露したり、森口博子ちゃんが生で歌ったりと、作品を露出しながら、オリジナルの質の高さとともに、アレンジの効果を大きくアピール。確かな手答えを感じさせた。



好評発売中!

羽田健太郎氏による、
シンフォニー・アレンジの
フル・オーケストラ・バージョン誕生。

交響曲「イース」



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット2,800円

大反響の「ソーサリアンS.A.V.」を上回るサウンドで贈る、待望のシリーズ第2弾。

ソーサリアン・スーパーアレンジ・バージョンII
プラスソーサリアン・システム Vol.1



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット2,800円

ゲームBGM59曲を全て収録した、ソーサリアン・オリジナル・サントラ・バージョン。

ミュージック・フロム・ソーサリアン



●CD 3,000円
●LP 2,500円
●カセット2,500円

ゲーム未使用曲も加え、イースの魅力倍増!ファン必聴の名盤!!

ミュージック・フロム・イース



●CD 3,000円
●LP 2,500円
●カセット2,500円

豪華なゲストミュージシャンと難波弘之氏のアレンジで贈る超迫力スーパーサウンド。

ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット2,800円

オリジナル・サントラとS.A.V.にヴォーカル1曲をプラスした、イースIIの愛蔵盤。

ミュージック・フロム・イースII



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット2,800円



FUSION FALCOM MEETS DAVID MATTHEWS
CGMとフュージョンの華麗な融合

全5曲で構成されている、このフュージョン・アレンジは、エスニック、ファンキー、ポップ、バラードなど、全く違った個性を演出。さすがに、デビットマシューズ・アレンジのNY直送サウンドはカッコイイ。

「ドラムとベースはシンセサイザーで打ち込み、それぞれのリズムを作り、その上に生の楽器をダビングしました。オリジナルの雰囲気を生かし、CGMとジャズ・フュージョンの融合を、私なりに表現したつもりです。」

FUSION フュージョン界の巨匠 **D.マシューズ氏**

PLUS MIX SAVでおなじみの **難波弘之氏**

SYMPHONY シンフォニーならこの人 **羽田健太郎氏**

VOCAL 話題のマルチ・アイドル **森口博子ちゃん**

DISCO 売れっ子CMソングライター **作山功二氏**



SYMPHONY from XANADU, YS, SORCERIAN
優雅に響くフル・オーケストラ・シンフォニー

「交響曲　イース」で、すでに実証済みの羽田アレンジは、今回も快調。まるで、クラシックのような優雅なムードの中に、どこか、悲しげなものを感じてしまうのは、アドルの心のせいだろうか。

「最近では、CGMが新しい音楽ジャンルとして、確立してきているようですし、その芸術性も注目されつつありますね。また逆に、CGMをきっかけにして、クラシックな音楽に触れる機会が増えてほしいですね。」



PLUS MIX from YS, YS2, SORCERIAN, XANADU
オリジナル音に厚みと広がり

1コーラス目は原曲そのまま。2コーラス目から、さり気ない感じで楽器を加えているので、ふと気が付くと、かっこいいアレンジ・バージョンになっているという、ユニークな難波サウンド。

「実は、YsⅡのSAVの時、6曲しかアレンジしてなくて、後の1曲を得意の現場処理したのが、PLUS MIXの原形なんです。これが意外と受けちゃったもんで、今回は全部これでいこう！ってことになったんです。」



VOCAL from SORCERIAN
ポップでピュアなシティ・サウンド

こうして聴いてみると、もともと歌詞を付けるようにメロディを作ったんじゃないか、と思えてくるから不思議。ポップなニュアンスの英詞も、ピタリはまってるし、博子ちゃんのヴォーカルもバッチリ。

「一番苦労したのは発音ですね。作詞のF.ローズさんに、英会話なみのレッスンを受けまして、レコーディングの時もスタジオが英語教室みたいで、歌い終わったら、外人になってたらいいな、と思ったほどです。」



DISCO Super nonstop Version
ノンストップで聴かせるファルコム・グラフティ

メロディもリズムも違う13曲を、効果音などをうまく使ってメリハリをつけながら、一気に聴かせる。ディスコ調のハイ・ビート・サウンドが耳に心地いい。仲間同志のパーティにオススメのゴキゲンCD。

「普通の26倍のバイト数と、6倍以上のトラック数を必要としたんですから、大変でしたね。とにかく、原曲をあまりいじらないで、曲と曲のチェンジにアイデアを凝らしたつもりです。」

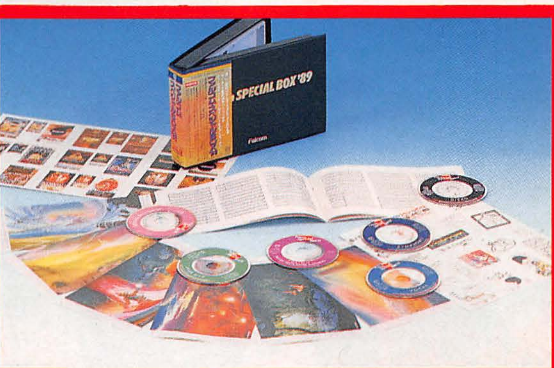
SORROUND THEATER from YS2
未体験のイマジネーション・ファンタジー



【CAST】
アドル：松本保典
フィーナ：平野文
ダレス：大塚明夫
本ボス・ダーム：玄田哲章
ナレーション：玄田哲章(二役)

6冊のイースの本を集めた、選ばれし勇士アドルに、本ボス・ダームとの対決が迫っていた。いよいよ、イース最後の戦いが始まる──。

「YsⅡ」の後半のストーリーを中心としたシナリオは、20分あまり。S・D・A・Sによるサラウンド効果で、アドルの足音や息づかい、剣のぶつかり合う音など、目をつぶって聴いていると、頭の中でアニメーションが展開していくよう。言ってみれば、ひとりひとりのイマジネーションで広げていく、イメージ・アニメ「イース」だ。



12月5日新発売！

豪華特典

★ファルコム・オリジナル新作ポスター（予約者のみ）★オリジナル・イラスト・カレンダー（6枚組）★ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書き★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス

■プラス2大特典＝抽選で1,000名様に「ファルコム特製テレフォン・カード」200名様に「ソーサリアン・プロモーション・ビデオ」をプレゼント!!

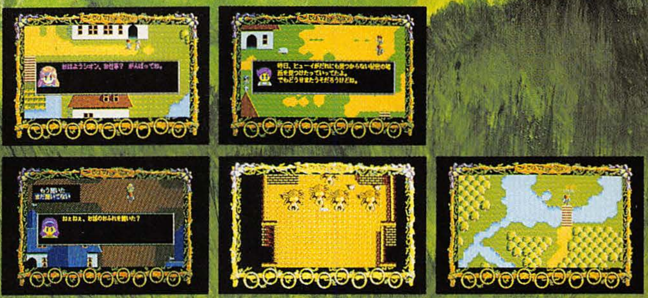
6枚組 ¥7,800
8cmCDミニ　K13X-23041～6

●発売元 キングレコード株式会社



● ストーリー展開のテンポの早さにポイントをおいて、さまざまなイベントを盛りこみ、それらを効果的に表現!!
● マップの広さは約400画面。登場人物も100名近くなり、ほとんどのキャラクターが、ストーリー展開部分に深く関与しています。

■PC-8801FE/MA2、PC-8801FA/MA、PC-88VA/2/3
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード・2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応 5インチディスク版4枚組　定価 8,200円
■PC-9801VX/VM/RA/RX サウンドボード対応
5インチディスク2HD版2枚組　定価 8,200円
■PC-9801UV/UX サウンドボード対応
3.5インチディスク2HD版2枚組　定価 8,200円
● PC-98シリーズでは、384K以上のメモリが必要です。
● NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
◆制作 ジェイ・エル・システム㈱内アトロシアス





ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

絶賛発売中！
■PC-8801FA/MA■PC-88VA■PC-8801FH/MH/FE/MA2■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク4枚組　¥8,200



ページをめくると、そこにはさまざまな冒険がまっている…。

森の都「カーズ」の中には城があり、このファラール国の王であるカイザー王が住んでいる。16年前、国王には娘が生まれ「リーザ姫」と名づけられたが、10才の時重い病にかかり、手厚い看護にもかかわらず亡くなってしまった。その後、長い間王位を継ぐ子供ができなかったが、リーザ姫が亡くなって6年たった今、お妃様はお腹の中にお子様を身ごもっている。

ある日、カイザー王は占いおばばサイアを呼んで自分の王位を継ぐ者は、確かにお妃様のお腹の中にいる子なのかをうらなわせた。しかし、おばばの水晶玉に映しだされたのはこれから生まれてくる子ではなく、テップル村に住む「シオン」という少年だった。いつもは心優しい国王ではあるが、生まれてくる子供をふびんに思い「シオンさえいなければ…」という思いがわいてきた。

シオンはテップル村で優しいお母さんとふたりで羊を飼って生活していた。村にはイタウという幼なじみやリサリサというガールフレンドもいる。その日、シオンはいつもの様に仕事からもどってみると、家にはお城からの使いが待っていた。

第1回エニックスコンピュータゲーム作家コンテスト入賞者発表

1. ゲームプログラマー部門

最優秀賞(100万円) 10483 チーム「ゴールドスターズ」
優 秀 賞(30万円) 該当者なし
入 賞(10万円) 10002 山田 哲生 10072 石井健一郎

2. ゲームデザイナー部門

最優秀賞(100万円) 該当者なし
優 秀 賞(30万円) 20623 溝脇 森彦
入 賞(10万円) 20216 大野 泰司 20387 北野 玲
22459 山口 徹 22600 秘田 涼子
24268 福島 一幸

3. ゲームアーチスト部門

最優秀賞(100万円) 該当者なし
優 秀 賞(30万円) 30076 玉木 美孝 31264 藪崎 久也
入 賞(10万円) 30024 丸藤 俊之 30587 鈴木 稔
30715 吉川 英治 30807 加藤 隆治
31381 内田美智子

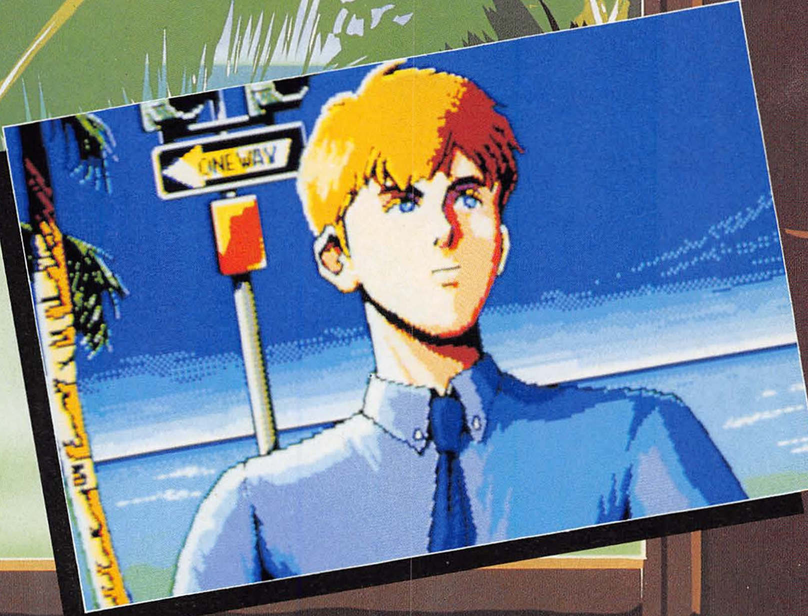
敬称略

販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

BURNING POINT

バーニングポイント

オフィスのドアに「スティール探偵事務所」と書かれた表札をつけてから三日が過った。依頼に訪れる客は無く、机の電話も鳴らない。ぼくの名前はマイク・スティール。ライセンスを取ったばかりの探偵だ。探偵という職業は、例えば退職した警官がなるケースが多いことを考えると、ぼくのような若すぎる探偵というのは異色だろう。これといった信条もなく、そのかわりに挫折もない。とは言っても経験不足であることは否めない。謎を秘めた美女の依頼人には興味があるが、銃弾の嵐をくぐり抜けるような自信と体力はない。ぼくにあるのは壊疑心。真実を知りたいと思ったとき、ぼくの壊疑心は人一倍旺盛になる。そんなぼくのところへ初めての依頼人が訪れた。上流家庭出身のフィストバーグ夫妻だ。この品の良い老夫婦がぼくに依頼したのは、消えてしまった孫娘のヘレンを捜してほしいという依頼だった。しかし、普通の失踪人人捜しとはちょっと違う。ヘレンがいなくなった状況にかなりの謎があるのだ。彼女は夫と共にあるホテルに宿泊した。しかし、そのホテルが真夜中に火災を起こし、夫は助かったのだがヘレンだけが火災から逃げ遅れてしまったのだ。鎮火後、ホテルの焼跡からはヘレンの死体は発見されず、生存者のなかにも彼女の姿はなかった。文字どおり彼女は消えてしまったのだ。この不可解で非現実的な事件を調査していくぼくは、やがて巨大な陰謀の渦に巻き込まれ、ぼく自身の命をも狙われる羽目になる。さまざまな思惑が交錯する人間模様のなか、この事件の発火点となった隠蔽された真実を解き明かそうとするためには、ぼくはわずかばかりの勇気を最大限に奮い立たせなければならなかった。



見て、聞いて、情報を得ながら推理する!
登場! パーセプションタイプ(感知型)ミステリーゲーム!!



PTって何?
(パーセプションタイプとは?)

「パーセプション」とは、感知する、認知するという意味です。このゲームは従来のAVGとは異なり、グラフィック、SE(効果音)もゲームの情報となります。そう…見て、聞いて、テキストの情報を得ながら推理していくという、あなたの洞察力が試される新しいタイプのミステリーゲームです。
さあPTでハードボイルドの私立探偵で体験して下さい。

最強の将棋ソフト。
おかげさまでロングセラー!

森田和郎の将棋

王手

腕自慢の人はもちろん初心者の学習にも最適です。

◆人工知能型思考ルーチンと研究・学習のために最適な6つのメイン機能(対局、棋譜再現、LOAD、SAVE、盤面設定、詰将棋)とそれを補佐する数々のサブメニューを備えた本格的将棋ソフトです。
◆対局の棋譜を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◆詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◆RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。

■PC-8801FE/MA2■PC-8801FA/MA■PC-88VA/2/3■PC-8801FH/■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
5インチディスク版 ¥7,800
■PC-9801/E/F/VM/VF(2DD)■PC-9801VX/RA 5インチディスク版 ¥8,700
■PC-9801/E/M/VM(2HD) ¥9,800■PC-9801U/UV 3.5インチディスク版 ¥9,800





Dear Mr. R.M
親愛なるMr,R.M様。僕は
今日から探偵です。
●「ふきだし」方式によりテンポのよい会話のラリーが、即!あなたをバーニングの世界へひきずり込む!
●「通常コマンド」の概念をとりはらい。会話中のせりふの中に自然に登場するあなたの意思を決定させゲームを進めますので、ドラマの流れをたんのうできます。
●思考のマザーベースは探偵事務所。状況を分析、推理し、次の行動を決定できる捜査方針モードというシステムをつけました。
●リアルなフルグラフィック(アニメ処理)
●ふんだんに使ったSE(効果音)の嵐!
●付属の新聞もゲームのヒント?
ステレオ・サンプリング
BGM & SEで大迫力!!
FA・MA・FE・MAII・VA/2/3をお持ちの方、またはサウンドボードIIを塔さいの方は、サンプリング使用のBGMとSEで迫力のあるステレオサウンドが楽しめます。もちろん!お持ちでない方も充分に楽しんでいただけます。
スタッフ
原作遠藤健司「バーニング・ポイント」より メインプログラマ佐藤誠 ゲームデザイン高見摩耶 キャラクターデザイン岡本健志
グラフィックデザイン横木憲幸 デジタイズ岡本健志 & YONEGON 音楽・SE澤和雄 ミュージック・テクニカル土方雅之
対応機種
■PC-8801FE/MA2■PC-8801FA/MA■PC-88VA/2/3
■PC-8801FH/MH■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応
5インチディスク版5枚組 ¥8,600円
12月23日発売
ナイスイン!!
ワールドゴルフII
●アマチュア➡国内プロ➡世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール!トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。
■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
…………¥7,800
構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち
販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

THE RETURN OF ISHTAR

ザ　リターン　オブ　イシター

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1turbo専用 好評発売中 ¥6,800
FM-77シリーズ 近日発売 ¥6,800



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗国の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。



X68000用画面

★各機種用好評発売中

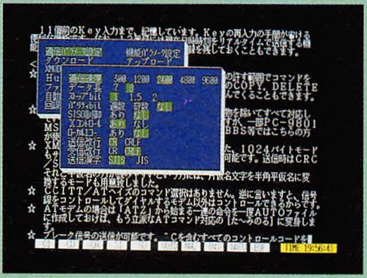
GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000用 通信ソフト
¥12,800
好評発売中



「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. ハングアップ回避機能　モデムに誤って^Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確立で回避します。
3. 画面モード　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. センター登録　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. KEYヒストリー機能　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. Human68Kの呼出　通信中にHuman68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. ESCシーケンスをサポートしています。ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. XMODEM対応　SUN、CRC128／1024をサポートし送信時はSUN／CRCを自動判別します。
9. モデム登録　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. ファイル内容の参照　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. 仮名変換　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

学習機能タイプ対局将棋

棋太平



全シリーズ発売中
PC-9801シリーズ ¥7,000
FMRシリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄のアドベンチャー リ・バース
HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
Re Birth
FM音源対応
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1turboシリーズ
¥7,800

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか?

JETターボターミナル

X1turbo（MODEL10を除く）専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用

BASIC ↔ JET ターボターミナル ← JET-X1
ファイル転送MS-DOS ↔

150〜9,600bps対応
¥9,800

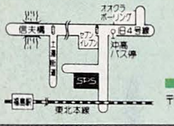
32ビットホストコンピュータ使用！ TEL(0245)46-1167(代表)
24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)　2400/1200/300bps自動識別

SPS-NET

10月7日より運営開始 Tri-P 加入(2回線)

SPS-NET入会方法
メモに次の項目を書いて送ってください
●住所 ●氏名 ●電話番号 ●年令 ●職業 ●パスワード ●自己紹介 ●システム
（登録料¥3,000 会費無料）

※70円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。仮IDを発行後折返し案内状をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録致します。
※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。



㈱マイコンハウス
SPS

〒960 福島市太平寺字堰ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄（裏面）ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

空想実現大仕掛。

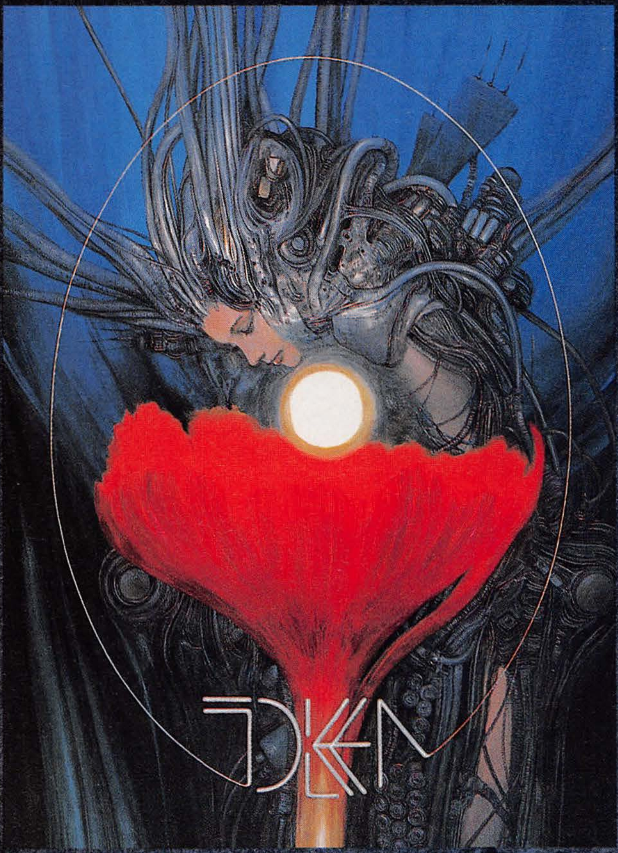
ディガンの魔石

好評発売中!!

とにかく、はしめに一言。
「ディガンの魔石」は、"今までにない、ジャンルを超えた"ゲームです。なぜ、か。理由をお教えします。

1. ストーリィ進行にしたかって、徐々にイベント展開する既存のゲームとは異なり、すべてかイベントにより構成されている、という前代未聞のゲームデザイン。
2. すべての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して自由自在に対応！これは同行人ですら例外ではなく、同行人の性格によっては、主人公に相反する行動をとることすら、ある。

おわかりいただけましたか。
つまり、すべてか「かもしれない」という可能性を含んでゲームは進行します。人と人との出会いが、単に情報集めのためだけではなく、それ自体かドラマなのです。ユーザーの感性によって、展開が変わっていくゲーム！他に、加藤直之氏の原画かなんとアニメーションする！"スタジオぬえ"による細密な舞台設定！テーマミュージックをはんはひろふみが担当！など話題満載の、とびっきりセイタクなゲームが登場しました。





ようやく、神官カロンに会えた！
彼はどういう情報をもっているんだろう？



操作はカンタンだか、勝ちぬくのは困難だぞ！



すいこまれるような深く、美しい谷底
これからどこへゆくんだろう？





人との出会いに時を忘れ、気がつくと夜になってしまった！

機種 PC-9801VM／VX／UV／UXシリーズ PC-286シリーズ（メインメモリ640K以上必要） ￥10,000 FM音源対応
●NEC製MS-DOSシステムが必要です（Ver2.11 またはVer3.10）。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です

ARTEC アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1 26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

※発売が延期しましたことをおわびいたします

Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

ぎらつ 極道陣取り



ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれね～か」「おやっさん!なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを 見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた!。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ!極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合!?きみしだいでこの街は、きみの物だ!「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.G(シミュレーションゲーム)に不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて!」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

- ○かくしコマンドもあって、ちょっとしたゲームをするとそれも、おしえてもらえちゃう!
- ○ヒントはマニュアルのな・か・に?
- ○フルマウスオペレーションで操作ラクラク

堂々デビュー

X1	5"2D	6,800YEN	発売中!
PC-88	5"2D	6,800YEN	12月中旬
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN	開発中
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN	12月下旬

普通に、つかえるスーパーツール

GRAPHIC TOOL

GABAN がばん MSX2

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5"2DD……………………9,800yen

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応2ドライブ専用256K以上

PC-9801 5"2DD 二枚組……6,800yen

PC-9801 3.5"2DD 二枚組 6,800yen

バスマウス対応 256K以上

PC-9801 5"2HD……………6,800yen

PC-9801 3.5"2HD…………6,800yen

インテリジェントマウス対応1ドライブ可

FM77AV 3.5"2D ……………6,800yen

たんば 好評発売中!

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ プロデュースA.A.STATION) をマイクロネットがパソコンに忠実に さいげんしたものです。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは 他の追従を決してゆるしません……………!?。

オーバーラップ ウィンドー フルマウス オペレーションなど X68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)

「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が 忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由に チョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも? (エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

X68K 5"2HD……………………………7,800yen

移植版もゾクゾク登場予定!

XI	5"2D	6,800YEN	12月上旬
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN	12月上旬
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN	12月上旬
FM77	3.5"2D	6,800YEN	12月上旬
PC-88	5"2D	6,800YEN	12月中旬

移植版情報!

NEO STRATEGIC SIMULATION

STORM

PC-9801	5"2HD	7,800YEN	12月下旬
PC-9801	3.5"2HD	7,800YEN	12月下旬
PC-9801	5"2DD	7,800YEN	12月上旬
PC-9801	3.5"2DD	7,800YEN	12月上旬




さあ、いよいよカジノへ乗り込むぞ。



ひとくせ、ありそうな5人が相手だ。


美人ギャンブラーの微笑みの裏には。



ラスベガスの夜景が、ムードを盛り上げる。


緊張のゲームスタートだ。落ち着け！



勝負！勝たなければ後がない!!

その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか。

ラスベガスのカジノで、つわものギャンブラーたちと虚々実々の駆け引きをしながらの大勝負。ゲームのおもしろさ＋カジノのスリリングなムード、それが「ザ・スーパーラスベガス」です。プレイする楽しさはもちろん、ディスプレイに映し出される鮮明なグラフィックにもご注目！ラスベガスの美しい夜景、カジノの華やかなネオンライト、悲喜こもごもに表情をかえるキャラクターたち…と、トップクラスの鮮やかでキメ細かな画像をお楽しみください。

主人公のカジノ荒らしに扮する君は、勝負に勝って稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことができません。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、君の実力とツキしだい。さあラスベガスで、ギャンブラーたちとの勝負にチャレンジだ。

〈ゲーム内容〉マニアからファミリーまで楽しめる、10種類もの多彩なゲームが充実しています。
コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／スロットポーカー／大富豪／ナポレオン／七並べ／セブンブリッジ／ページワン／ルーレット

●「ザ・スーパーラスベガス」をさらに楽しんでいただくために、コントラクトブリッジなどのプレイ方法をわかりやすく説明した豪華カラー解説書(約160P)が付いています。



11月25日新発売

ザ・スーパーラスベガス
ND-22FD 12,800円
PC-9801シリーズ／X68000用

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代


PC Engine
4,000,000ビットの興奮
SPACE HARRIER
スペース ハリアー
PCエンジン初の4M!
12/9(金)新発売
標準小売価格 6,700円
©SEGA 1986 ©NEC AVENUE 1988
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
お問い合わせ 03(590)2626
● 平　　日／午後3:00～午後7:30
● 土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
テープサービス専用 03(590)2009
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。



（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第7惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も世界大戦敗戦国〝ポネス帝国〟の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争がいつ果てるともなく続く‥‥。この戦いに終止符をうち歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！



新発売

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる“トータルキャンペーン”システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス
THE KNIGHT OF IRON

対応機種●PC-8801mkIISR〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定￥7,800　●PC-9801〈256K以上の機種〉'89年3月発売予定￥8,200

●お求めはお近くのショップで、通信販売（送料サービス）をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください。

NCS日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311（代表）
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部（直通）03-486-6588 （受付時間）9時〜18時

MASAYA メサイヤ

未来忍者



GSM GAME SOUND MUSIC namco 1

サイトロンGSMシリーズ「ナムコ」第一弾は「未来忍者」だ。







ナムコ制作映画第一弾「未来忍者」
オリジナル・サウンド・トラック(ニューミックス)収録に加え
同名タイトル ゲームミュージック・オリジナルバージョン完全収録!

MIRAI NINJA

収録曲

【オリジナルサウンドトラック】	【ゲームミュージック】	
イントロダクション〜合戦	白怒火見参	闇
次郎丸のテーマ	危機	迷宮
林の中の戦い(タイトルバック)	進展	諏訪部の契
空襲〜炎上	機忍 サイバーウィリア	像伎〜像伎復活
5人衆のテーマ	輪廻	大団円 テーマ
地下迷宮の戦い	未来忍者外伝	終幕
雷鳴法師	慶雲元年	名乗り(天下)
脱出〜気門上の別れ	呪文	名乗り(天上)
未来忍者のテーマ		

✣ 映画ストーリー、曲解説、対談等、写真入り 解説書付
✣ 予約特典B2サイズポスター

CD:D28B0009 ¥2,800
CT:25P50009 ¥2,500

12.21 ON SALE

未来忍者のビデオも12/2発売
ビデオカセット73分 カラー, HIFIステレオ
¥12,800 VX128F9616
LD 73分 カラー, CXステレオCLV/CAV
¥7,800 G78F0304
(LDには設定資料等を静止画で収録
SFXチャプター付き。LDは12/21発売
※発売元株式会社ナムコ)

SCITRON

PONY CANYON INC. ㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151

SCITRON & ART INC. サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

㈱アスキー	㈱ソフトウェアジャパン
㈱アルゴ21	㈱ダイナウェア
㈱インターコム	㈱ティーアンドイーソフト
㈱ウルフチーム	デザインオートメーション㈱
㈱エー・エス・ビー	㈱電波新聞社
エスエイティーティー㈱	㈲東亜コンピュータプラザ
㈱エニックス	㈱東海クリエイト
㈱エム・エー・シー (ハミングバードソフト)	徳間書店インターメディア㈱
㈱大塚システム研究所	㈱ニデコ
㈱音研	日本アシュトン・テイト㈱
カナン精機㈱	日本SE㈱
㈱キャリーラボ	㈱日本科学技術研修所
ケンテックス㈱	日本コンピュータシステム㈱
㈱ゲームアーツ	㈱日本ソフトバンク
㈱光栄	㈱日本テレネット
㈱講談社経営総合研究所	日本ファルコム㈱
㈱コーパス	日本ナレッジ・ボックス㈱
㈱国際プログラムサービス	パーソナルメディア㈱
コナミ工業㈱	㈱ハドソン
㈱シーアンドシー	㈱ハル研究所
㈱シーエイアイシステムズ	ピーシーエー㈱
㈱CSK	㈱フォトロン
㈱システムセンター	㈱富士通ビー・エス・シー
システム総合開発㈱	プログラム企画サービス㈱
㈱システムハウス ミルキーウェイ	ボーステック㈱
㈱ジャストシステム	㈱ポニーキャニオン
㈱シャノアール	㈱マイクロキャビン
㈱進学社	マイクロソフト㈱
㈱スキャップトラスト	メガソフト㈱
㈲スタジオパンサー	㈱ランドコンピュータ
㈱ステラシステム	㈱リバーヒルソフト
ストラットフォードコンピュータセンター	㈱リード・レックス
㈱セガ・エンタープライゼス	ロータス㈱
㈱ソフトウィング	

※社名は五十音順です。



ところが、です。この夢をむしばむ事件が続出しています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。コンピュータ・ソフトウエアはフロッピーにしろロムにしろ、すべてデジタル信号でプログラムは書きこまれています。そしてデジタル化されたメディアは、オリジナルとコピーとの差がまったくありません。「レンタル及び、不正コピー」はそれをいいことに、ソフトウエアを〝打ち出の小槌〟にしてしまっているのです。

無限の夢を生み出しているソフトウエアの開発には、多くの開発費と人手がかかっています。限りある時間を最大限に利用し、それこそ、血の滲むような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その人たちにとって、出来上がったソフトウエアがレンタルや不正コピーをされてしまうということは、当然得られるべき利益が得られなくなってしまうということなのです。

もはや現代人にとってコンピュータは、あって当たり前のような「空気」みたいに、特別に意識しなくても暮らしのどこかで強く結ばれています。人とコンピュータの関係が深まった今こそ、ソフトウエアの重要性を認識していただきたいと思います。

ソフトウェア法的保護監視機構とは?

本機構は、著作物、特にパソコンソフトウェアに関わる著作権を含む、知的所有権の侵害行為の監視・摘発を行うと共に、将来にわたり知的所有権思想の啓蒙を行い、ソフトウェア情報産業の健全な発展に寄与する団体です。



あなたはコピーや、レンタルを体験したことがありますか。

銀行で、駅で、天気予報で、etc…。私たちは、暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの「力」に出会います。

このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェア」によってその実力を発揮します。どんなに最先端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウエアがなければハイテクノロジーのかたまりでしかありません。つまり、コンピュータはソフトウエアによって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトウエアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出しています。

ソフトウェア法的保護監視機構

社団法人日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会内
ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ
TEL03(221)7481(代表)



※御注意：ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。トリガ・スピードはソフトに合せて最適の位置でお使いください。

待望のファミコン®専用本格派ジョイスティック XE-1 FC PRO 新登場。



アーケード・ゲーム機に搭載されている本格的なメカニズムを大胆に取入れた，超高精度，高機能のジョイスティックとして，パソコン・セガ・PC Engine対応機種が発売され，大好評を博した，電波新聞社の『XE−1』シリーズにファミコン専用機種『XE−1 PRO FC』が加わりました。

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります ●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載。

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。1ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

XE−1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に5万本の販売実績をあげています。

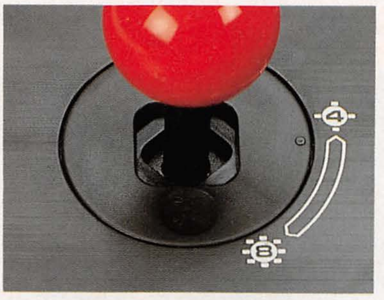
多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは制式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。

本年春頃より，ユーザーはもとより，販売店様，ソフトウエアハウス様より，ファミリーコンピュータ専用バージョンの発売を希望する声が届き，研究を重ねてまいりましたがこのほど任天堂技術部の技術審査を通過し，発売の運びとなりました。

ソフトウエアの面白さ，楽しさをさらに引出すジョイスティック『XE−1 PRO FC』を，ぜひ御愛用ください。

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタン[A]，[B]は，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF（TRIGGER MANUAL）で連射機能が完全に止まり，連射ON（TRIGGER AUTO）で連射装置が作動します。また，連射固定（TRIGGER AUTO HOLD）にすることもできます。



トリガ・スピードを[A]，[B]独立にコントロール

トリガ[A]，[B]ボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。



ファミコン® 専用高精度・高機能ジョイスティック

XE-1 PRO FC

標準価格**8,900**円（送料500円）

お求めは，玩具店，デパート，パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社（本社，各支局）ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



壮大な幻想の世界へようこそ

伝説の昔、創世の神イシュラルより贈られし魔法の石『カルヴァン』カルヴァンを受けし者、この世の王となる。
初代国王なき後、カルヴァンを受けんとする者二人現わる。
統治官ウェールズ、そして魔法使いファラド。二人の対立を期に国は別れ神イシュラルのさばきが下る。
太陽と月の重なる時、カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

ファンタジーRPG イシュラル

対応機種：X1シリーズ/turb(200ラインモード)
ジョイステック：XE-1PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD 2枚組……標準価格6,200円(送料240円)

THE CURSE OF



今、新たな救世主伝説が生まれる

石にされた神々を救い、邪神マーズを倒せ!! 九つの国を舞台に展開するARPG登場。



アドベンチャー要素を多く取り入れ、アクション的なテンポでゲームを進めて行きます。
4段階調整付きの高速スクロール、PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。

対応機種：X1シリーズ/turbo(200ライン)
ジョイスティック：XE-1 PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD版……標準価格6,200円(送料240円)

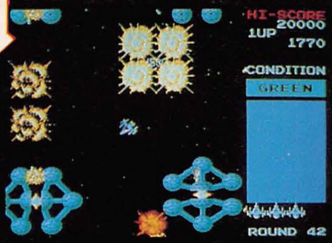
好評発売中

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

今も新しいスペース・シューティング・ゲームの名作がX68000バージョンで再発進



移植プログラミングはあのT. MATSUSHIMA氏が担当。7年ぶりの再発進となった。



基地の中心部が開いているときに弾をぶちこめば一発で破壊できる。壮快壮快！



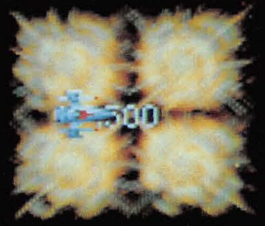
敵機を誘導して破壊すれば味方ともなる小惑星群の中での息詰まる戦闘シーン。



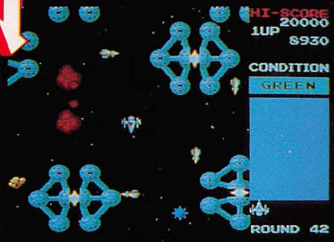
周囲を囲む6基の砲台を1基ずつ破壊していっても基地を倒せる。得点も高くなる。



4機編隊でファイターに肉迫(にくはく)するプールア型ミサイル。全機を破壊するとボーナス点だ。



基地のすき間をくぐりぬけて中心部に1発おみまい！ハイテクニックの一つだ。



密集した敵基地での戦闘。基地の中心部から発射されるエッドール型ミサイルは手強(てごわ)い。



見て見て！この爆発パターン。原作を越える？美しさだとは思いませんか。

今再び『BLAST OFF!』

1981年、ゲーム・センターに一大センセーションをまきおこしたゲームがありました。それが『ボスコニアン』です。

ゲームの進行はとっても簡単。8方向に進む自機"ファイター"を操縦し、前後に発射できる弾で敵機をなぎ倒し、星座を連想させるおしゃれな配置もある敵基地をすべて破壊すればラウンド・クリアです。

画面右には、ラウンド全体をカバーしたレーダー・スクリーンが表示され、自機の位置と敵基地、そして編隊飛行で来襲する敵機を監視することができます。

さらに1981年当時としては、たいへんなインパクトのあったサンプリング・ボイスの英語で現在の戦闘状況を知らせてくれます。

次々に飛来するミサイル、敷設(ふせつ)された宇宙機雷、油断のならない障害物である小惑星、撃ち逃がすと一斉攻撃の指令を出すスパイシップなど、発進後は息もつかせぬシューティング・ゲームの真只中(まっただなか)へとプレイヤーをいざなってくれます。

新たに作曲されたBGMなど、多少のアレンジはあるものの、プレイしたことのある方にも初めてプレイする方にも、元祖スペース・シューティング・ゲームの名を汚さないスリルと興奮をお届けいたします。



そしてハイスコア。GO FOR WORLD RECORDじゃなくてSPASEというところが渋いっ！

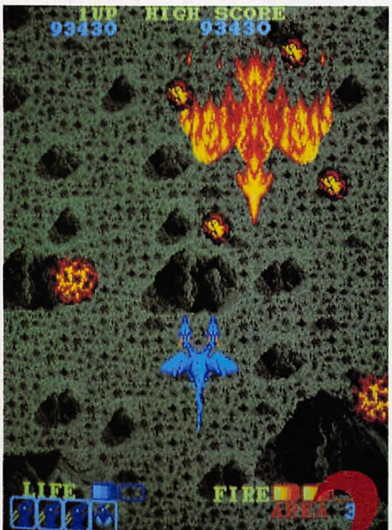


ボスコニアン FOR X68000

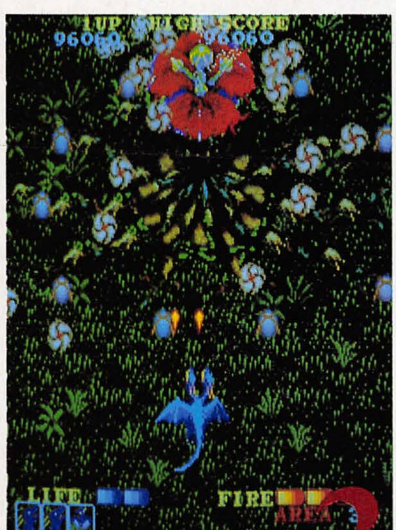
●対応機種：X68000●メディア：5インチFD●標準価格：6,800円 ＊XE-1pro/ST(アタリ仕様ジョイスティック対応)



Area 1



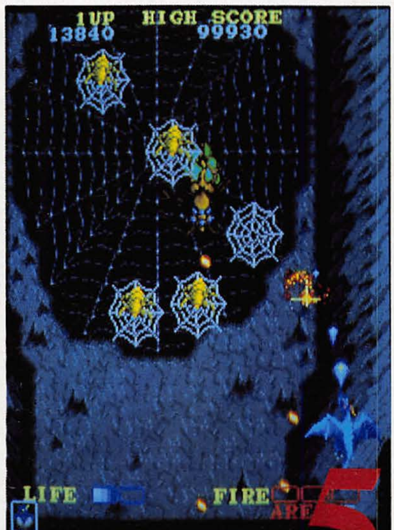
Area 2



Area 3



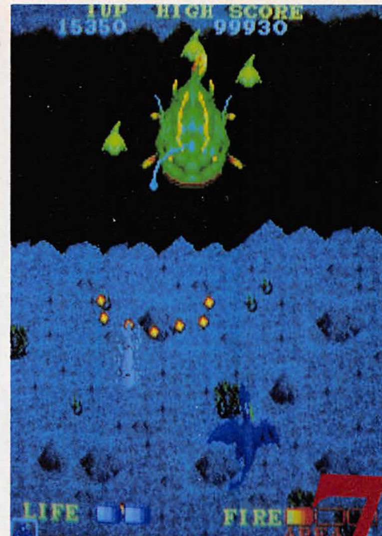
Area 4



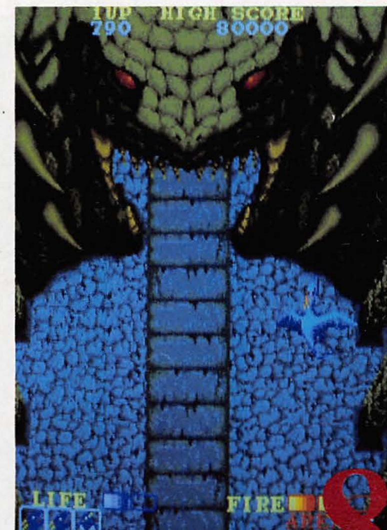
Area 5



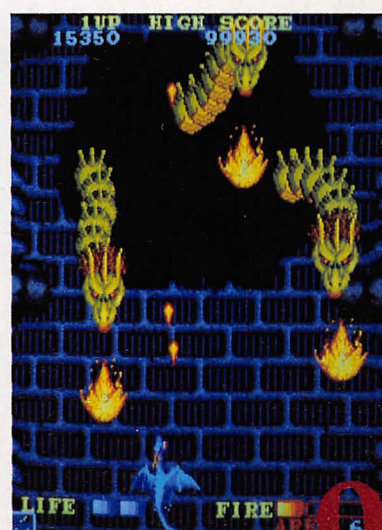
Area 6



Area 7



Area 8



Area 9

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

明けの空に聖剣を掲げる時、青龍伝説が甦る



コンピュータ・グラフィックアートの極致ともいえる圧倒的に美しい画面。
聴く者を虜にしてしまう重厚なミュージック。
各シーンごとに訴えかける強烈なメッセージ性。
それらが緻密に計算されつくしたゲーム性で織りあげられた、シューティング・ゲームの超大作をX68000に再現！

主な仕様

■画面モード選択
画面サイズの設定モード。モニターの向きを縦、または横に設定するモード。この二つを組み合せ、自分の好みの画面でプレイすることができます。

■テスト
オリジナルをも凌ぐ美しい音楽を聴くことができるBGM、効果音のテストモード。(ステレオ対応になっています。)

■セレクト
エリア1から9まで、どの面からでも始めることのできるエリアセレクト・モード。コンティニュー機能もついています。

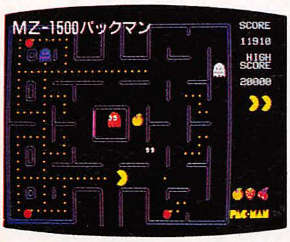
DRAGON SPIRIT for X68000

ROMANCING SHOOTING GAME

●5インチディスク版(2枚組)
標準価格8,800円
●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格16,800円 限定発売
●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格12,500円 限定発売

パッケージには、ドラゴンスピリット バナー がついています。

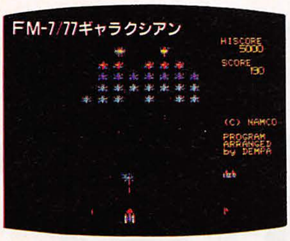
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- ●FM-7テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- ●PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- ●PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- ●PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- ●X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/Fモデル20(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

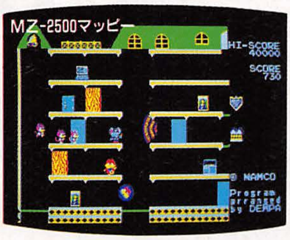
- ●PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ●FM-7/77テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀リゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に掘ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

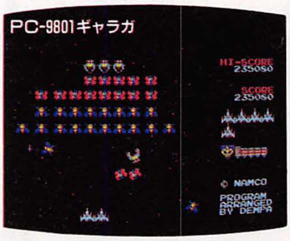
- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- ●PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- ●PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,500円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ●FM7/77 テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ●FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- ●FM-7/77テープ……定価3,800円
- ●FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- ●PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- ●PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- ●PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- ●PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- ●PC-9801/E/F/m 5インチ(2D)……各定価6,800円
- ●FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- ●X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- ●FM77AV 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- ●FM-7/77 テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。

- ●PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- ●PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- ●PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- ●MZ-1500 QD……定価4,500円
- ●X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上もの

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

キャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作″+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

- XID 3インチ……定価5,900円
- FM-7 5インチ……定価5,900円
- FM-7 3.5インチ(JOY付)…定価9,300円
- FM-77 3.5インチ……定価5,900円
- MZ2500 3.5インチ……定価6,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ(タイニーゼビウスmkII)……定価5,800円
- X68000 5インチ……定価6,800円



DRAGONBASTER
ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた!主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ!夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」,「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

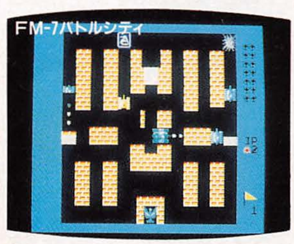
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- FM-7 5インチ……定価6,200円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ!X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

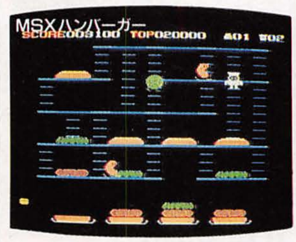
- PC6001MKII……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司令部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ!2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。

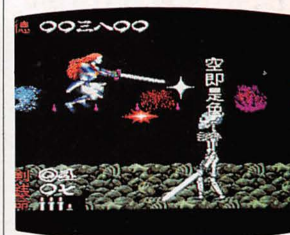
- MSX ROM……定価4,500円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

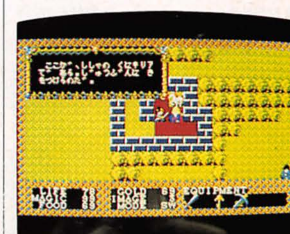
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円



GENPEI TOHMADEN
源平討魔伝

源頼朝に滅ぼされた平家の復讐絵巻です。美しい景色をバックに、おそい来る敵を間合いを見切って剣で切りつけ倒します。横、平面、BIGモードと、三つの視点から楽しめる迫力満点のアクション・ゲームです。

- X68000 5インチ……定価7,800円



THE CURSE OF MARS マーズ

天界で起きた神々の権力争いがもとで邪神マーズが天界の王の座についてしまった。天界と地上界の支配をたくらむマーズは、邪魔な神々を石像の姿に変えて地上に放り出した。地上に落とされた神々の内の一人アースは、天界と地上界の平和のため、一人邪神マーズに立ち向かって行った。電波オリジナル・RPGがまた一つ増えました。

- X1turbo/F/G 5インチ(200ラインモード)……定価6,000円

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

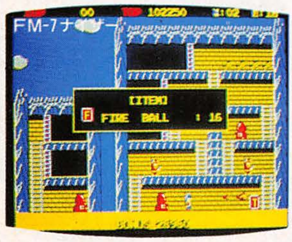
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ·定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!! 総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/G テープ·定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- XZ-1500QD……………定価4,800円
- MSX/2 メガロム……………定価5,300円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ·定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ……………定価6,800円
- FM-77AV 3.5インチ(2ドライブ専用)……………定価7,500円
- PC-8801mkII以降 5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円
- X1turbo/F/G 5インチ(2ドライブ専用)……………定価7,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!! おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- MZ-1500QD……………定価5,300円
- X1 テープ……………定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

namcot

キング オブ キングス

頭が本気で熱くなる。
ウォーシミュレーションゲーム登場!

キミが王のなかの王となる。



"キング オブ キングス"は、ウォーシミュレーションゲームだ。舞台は妖精やドラゴンが住む幻想の世界。ゲームは簡単!?マップ上の町や城をすべてうばうか、敵の王を倒すか。戦略また戦略による頭脳プレーが勝負だ。キミの頭は、もう本気で熱くなる。





●4種類のシナリオプレーで、まずウォーミングアップ。初心者はぜひチャレンジしたい。●マップは2人用から4人用まで全部で8種類。もちろんコンピュータ相手に1人でもOK。●S−RAMバッテリーバックアップにより同時に4つのセーブもできるよ。

ファミリー コンピュータTM用カセット

KING OF KINGS

12月9日新発売 5,900円





ファミリー コンピュータTM用カセット

12月20日発売予定 4,900円

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…



(ミッド・ガルツ)

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。




PC-98Vシリーズ版 ¥9800 12月中旬発売
5'2HD版ディスク4枚組、3.5'2HD版ディスク4枚組要RAM384K以上
FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応
PC-88R/H/A/E版
sideA(5'2D 5枚組) sideB(5'2D 5枚組) ¥7800 近日発売予定
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。
MSX2+、X68000版も開発決定!!

The Work Of WOLF TEAM Volume Three

STAFF

Original	M.Akishino
Scenario	S.Komatu
Music	M.Uno
Art	A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro
Program	H.Izumino H.Fujinishi
Produce	M.Akishino

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム新作インフォメーション

今月はAMショー直後ということで新作も少ないので（と言ってもこれから発売されるゲームはたくさんあるんだけれど，単にほとんど先月号で紹介ずみなので），コーナーを２ページに縮小してお送りします。

タイトーからオペレーション・ウルフの続編他，計2作品

タイトーから今月は２作。１作目は『**オペレーションサンダーボルト**』。同社の大ヒット作『オペレーションウルフ』の続編だ。特徴は，２人同時プレイ可能になったことと，フロント・ビュー（いわゆる３Ｄ風画面。プレイヤーが画面前方に向かって前進して行く）が採用されたことなど。ストーリーは前作の主人公がベトナム時代の戦友を相棒に，新たな任務につくといった設定になっており，ルールもだいたい前作に準じている。舞台は空港，市街地，敵アジト，ジャングル，砂漠，敵本拠地，空港など多彩に変化していく。

２作目は『**ヘビーユニット**』。2013年，人類初の植民星ル・タウは遺伝子操作から生まれた怪物〝生体機動兵器〟に攻撃されていた。奴等と戦えるのは機動メカ〝HEAVY UNIT〟だけだった。８方向レバーと２ボタン(ファイヤー/ボム）でヘビーユニットを操作，アイテムでパワーアップして敵を倒していく横スクロール・シューティング。スピード・アップとシールド数はアイテムによって青天井（上限なし）にあがっていく。また，同じくアイテムによって戦闘機とロボットのいずれかに変形していくことができる。



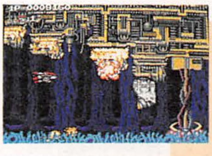
▲タイトー『オペレーション・サンダーボルト』。同社の『オペレーションウルフ』の続編



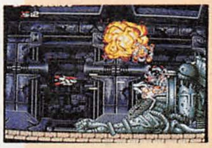
▶フロント・ビューで前進して行くステージがふんだんに盛り込まれている



◀ゲームのシステムは，ほぼ前作どおり。キャラも相変わらずリアルだ。ただし２人同時プレイが可

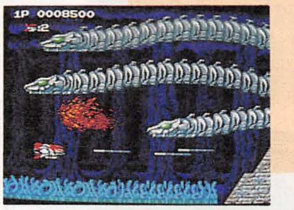


◀タイトーの『ヘビーユニット』横スクロール・シューティング・ゲーム



▶ロボットに変形できたり，スピード・アップが青天井だったりけっこうユニーク

▼巨大ボスキャラもガンガンでてくるぞ。５種類のアイテムを使いこなせ！



新作続々！セガは今，テーブル・ゲームが熱い！

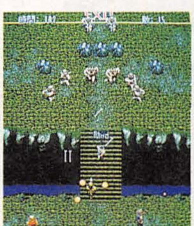
セガから今月は３作。１作目は，あの「ワンダーボーイ・シリーズ」第３弾『**ワンダーボーイⅢ～モンスターレアー**』。今回も大変完成度の高い作品に仕上がっている。これに関しては今月号で３ページにわたって特集を組んでいるのでそちらを参照のこと。

２作目は『**ゲイングランド**』，これは同社システム24の第３弾にあたり，ゲーム内容もちょっと変わりダネということで話題を呼んでいる。これは作戦遂行に必要なキャラクターを20種の中から１人選び，それらをうまく操作して敵を倒していく戦略シューティング物。敵を全滅させるか，キャラクター全員をゴール（EXIT）に入れれば面クリア。舞台は古代ギリシャ，ローマ時代，中世ヨーロッパ，近代，未来等変化していく。２人同時プレイも可能。

３作目は『テトリス』，ソ連人が考えたという話題のリアルタイム・パズル・ゲームが，X68000版に続いて，セガからアーケードで登場！残念ながら今回アーケード版の写真がまだないのだが，12月中旬にはゲーム・センターでも見ることができるはずだ。はっきり言ってこれは非常におもしろい！…という話だ（まだ僕はプレイしたことがない）。



◀セガの『ゲイングランド』。同社システム24第３弾。セガには異色の戦略シューティング



◀プレイヤーは20人の中から１人選びだす。敵をすべてやっつけるか，プレイヤーをすべてEXITへだすと１面クリア

カプコンから版権ものが続々！アーケードも新時代突入か？

カプコンの新作をおさらいすると，まず『大魔界村』が12月上旬，そして『ストライダー飛竜』が89年1月ごろに予定されている。そして最新情報として,CPシステム第4弾には,あの三国史をテーマにした本宮ひろ志描く壮大なドラマをゲーム化した『天地を喰らう』が用意されているとのこと。劉備玄徳，関羽雲長，張飛翼徳，趙雲子竜の4人の中からプレイヤーを選び，中国全土制覇を目指す。©本宮ひろ志©本宮企画©集英社©カプコンの作品だ。



◀カプコンの『ストライダー飛竜』。3面・アマゾン。こ・この敵キャラは…



▲2面クリア時のデモ。こいつがグランド・マスターだ



◀静止画でデモが入る。このセリフといい，正に同社ロストワールドのノリ



▼カプコンの『天地を喰らう』。同名の人気コミックのゲーム化



◀プレイヤー選択モード。キャラクター・デザインも本宮ひろ志の味がそのまま出ている

その他の新作情報

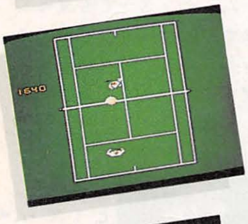
この他の新作は，どれも先月号のAMショー特集で紹介ずみのものばかりだ。ただ，まだ写真1点分しか紹介していないものがほとんどだったので，何作かピックアップして写真を掲載しておこう。



◀ジャレコの『破兆』。超立体のバトル・アクションだ



◀オープニング・デモ。ストーリー紹介が見られる



◀ジャレコの『VSグレートテニス』。本格的テニスゲームだ



◀個性豊かなプレイヤーが多数登場する



◀コナミの『ホットチェイス』。コクピット筐体のドライブ・ゲーム



◀自車が画面に見えているのにフロント・ガラスに撃ち込まれたと思われる弾痕が見えるとは不条理!?



◀コナミの『ハードパンチャー』。ご覧のとおりのボクシング・ゲーム



◀トレーニングで弱点を克服せよ！2試合ごとにこのステージができる

ビデオゲーム・88年11月以降の新作一覧

会社	タイトル	発売日	会社	タイトル	発売日
ナムコ	スプラッターハウス	11月21日	データイースト	ブラッディウルフ	12月上旬
	未来忍者	12月2日		ロボコップ	年末～年始
	フェイスオフ	未定	ジャレコ	破兆	12月上旬
セガ	モンスターレアー	11月上旬		VSグレートテニス	12月上旬
	ゲイングランド	11月中旬	SNK	脱獄	11月15日
	テトリス	12月10日以降		タッチダウンフィーバーII	11月15日
タイトー	ヘビーユニット				
	オペレーションサンダーボルト		UPL	アトミックロボキッド	11月下旬
			テクモ	忍者龍剣伝	1月
カプコン	大魔界村	12月10日頃		スーパーピンボールアクション	未定
	ストライダー飛竜	1月以降			
	天地を喰らう	3月以降	コナミ	ホットチェイス	11月28日
アイレム	イメージファイト	11月21日		ハードパンチャー	12月中旬～末



傑作「ワンダーボーイ・シリーズ」第3弾，ついに登場！

ワンダーボーイIII モンスターレアー

©セガ／WESTONE

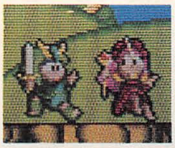
Written by 見城こうじ

"WESTONE"，この会社を知らないようでは，キミのゲーム知識もまだまだ甘い。このメーカーこそ，セガ販売のもとで『ワンダーボーイ』，『ワンダーボーイII—モンスターランド—』という傑作シリーズを開発してきた会社なのだ（ただしIの発売時の会社名は"ESCAPE"といい，そののちに社名変更がなされた）！

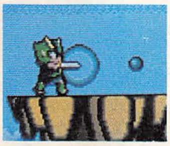
その第3弾『ワンダーボーイIII～モンスターレアー』がついに発売となった！　前2作は共に，初心者からマニアまであらゆるプレイヤー層を対象とした優れたゲーム・バランスとゲーム性，そしてその奥の深さで極めて高い評価を受けている。そのパートIIIともなれば，これはもう注目しない訳にはいかないだろう。

『モンスターレアー』ってどんなゲーム？

コミカル・シューティング・アクション・ゲーム。1P側が男の子のレオ，2P側が女の子のプラプリル，2人同時プレイが可能。操作は8方向レバーと，ショット，ジャンプの2ボタン。



◀主人公・レオ（LEO）&プラプリル（PLAPRIL）



▶通常弾を撃つレオ

ラウンド構成

一つのラウンドは，前・後半の2種類のフィールドから成る。前半は，強制横スクロールのジャンピング・ゲーム。元祖『ワンダーボーイ』を強制スクロールにして，ショット（通常弾）もついてシューティング要素が強まった感じだ。これに対して後半は，強制横スクロールは同じだが，主人公がドラゴンの背中に乗ってフィールドを自由自在に動けるようになる。つまり本格的シューティングの世界となるのだ。ここでは前座キャラ（ザコキャラのこと）との攻防ののち，ボスキャラが登場するので，これを倒して1ラウンド・クリアとなる。

ものがたり

かつて，ブックと呼ばれた少年の勇気とパワーが，宇宙からの侵略者から「モンスターランド」を守った。そして時は流れ，伝説だけが密かに語り継がれていた。元気がとりえのレオとプラプリルの2人は，ひょんなことから伝説を知り，その秘密を探るうちに，侵略者との新たなる闘いの舞台へと踏みだしたのであった。



バイタリティ＋ストック制

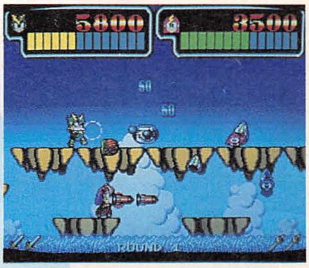
主人公には，バイタリティ制とストック制が併用されている。バイタリティは時間で減っていくほか，敵の発射するビーチボール弾に当たると2メモリ減る。画面上部に表示されているバイタリティ・メーターがゼロになると1人アウト。また，敵に直接触れると1発でアウトになるので注意しよう。ストックがつきるとゲーム・オーバー。バイタリティを維持するために，画面上に出現するフードを取っていこう。フードによって加算されるメモリが異なるぞ。

パワーアップもある

敵を倒すとパワーアップ・アイテムがでることがある。

効力は，取った瞬間から10秒間。同じアイテムを連続で取っていった場合に限り，パワーアップ時間がドンドン加算されていく。

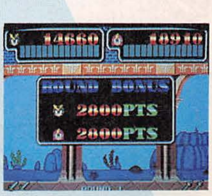
アイテムの種類に関しては，つぎの項でくわしく説明しよう。



▲パワーアップしながら敵をやっつけていこう。海や谷底に落っこちたらアウトだぞ



◀面の後半はドラゴンに乗って空中戦。このあとボスキャラとの戦いが待っている



▶残りバイタリティに応じてラウンド・クリア・ボーナスが加算される

これが伝説のパワーアップ・アイテムだ！

スパイラル



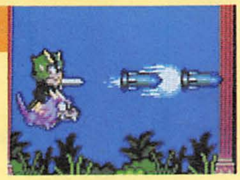
主人公のまわりを手裏剣状の武器が回転する。接近戦でしか使えないが，AP(アタック・ポイント)が大きい。

ファイアーボール



前後水平に，そして同時に弾が発射される。

ミサイル



ボタンを長く押すほど遠くに飛ぶ。APそのものは小さいが，爆発中ずっとHITチェックがある。

ビーム



ボタンを押しっ放しで連射することができる。

ワイドリング



いわゆる3ウェイ・ショット。飛距離と共に上下幅が伸びる。

ビッグファイアー



主人公を中心に巨大な炎が舞う。貫通性があるので強大な威力がある。出現率が極めて低い。

アイデア性あふれる ユニークなボスキャラたち

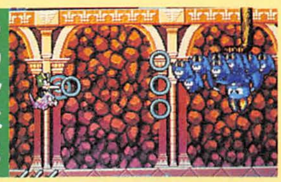
ラウンド1



魚の親分

ウロコが小魚に変身して攻撃してくる。とくにトリッキーな動きもないので弱いぞ。

ラウンド3



コーモリの親分

木の枝にぶらさがってコーモリンを大量に放ってくる。

ラウンド5



ガイコツ

まわりに〝あんでっど〟を従えて口からビーチボール弾を吐く強敵。口を開いたとき中に見えるハートが弱点。

ラウンド2



ニシキヘビの親分

弾を吐き散らかしながら画面中をクネクネと動き回る。すべての関節に弾を撃ち込んで倒そう。

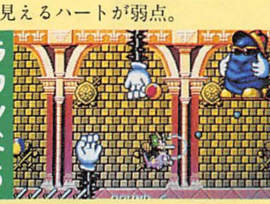
ラウンド4



女王バチ

この面はまずハチの巣が攻撃を仕掛けてくる。それを破壊すると，中から女王バチが姿を現して攻撃してくるのだ。

ラウンド6



ミイラ男

上下から死のマジック・ハンドが同時攻撃を仕掛けてくる。ダメージを与えると，服の下に心臓が見えるのでそこをたたけ。

キャラクター紹介

表情豊かなかわいいやつら

※表の「ＨＰ」とはヒット・ポイントの略。ちなみに通常弾１発でＨＰ＝２を与えることができる。



やどりん
50pts
HP＝2



ぶんぶん
30pts
HP＝2



おっとど
300pts
HP＝16



でんでん
50pts
HP＝2



リトルロック
200pts
HP＝12



でっか岩
500pts
HP＝32



もぐもぐ
50pts
HP＝2



ちゅうちゅう
30pts
HP＝2



マンモー
300pts
HP＝16



サソリン
200pts
HP＝20



東山ニシキヘビ
200pts
HP＝8



ボヨボヨ
50pts
HP＝2



コーモリン
30pts
HP＝2

ゲームテクニック集

滞空時間増加術

ジャンプ中にレバーを上に入れると少しだけ滞空時間が伸びるぞ。



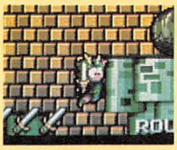
秘技・頭乗り

2人プレイ時には，お互いに相手の頭の上に乗ることができる。これで普段なら取れないようなところにあるフードも奪取可能！ソンソン，ロードランナーⅣ，アレックスキッドと，名作には必需のテクなのである？

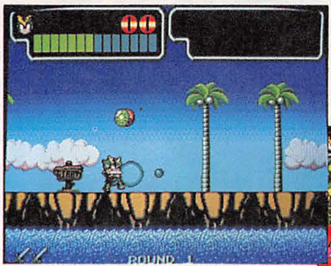


がけっぷちの少年(少女)

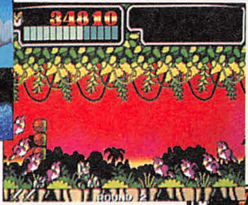
ジャンプが届かなくて，がけっぷちにかろうじて引っ掛かることがある。こんなときはジャンプ・ボタン連打で脱出だ！



素晴らしきワンダーボーイの世界 ラウンド紹介

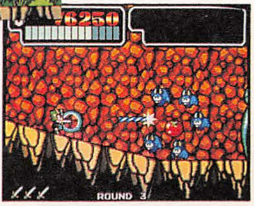


◀ラウンド1は海の上，まずは小手調べ。うしろの看板がワンダーボーイ・シリーズしていて良い

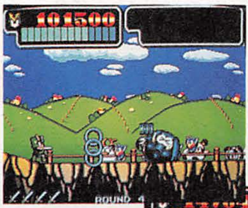


▼ラウンド2はジャングル。足元の「オット岩」に気をつけよう。蹴つまずくと大きなダメージを受ける

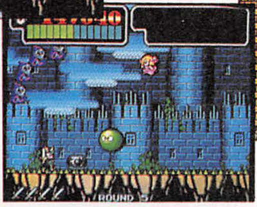
▼ラウンド3は洞窟。坂道では弾がうまく敵に当たらない場合もあって苦労する

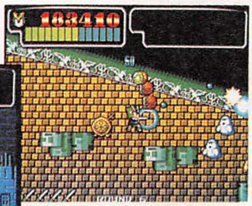


▼ラウンド4は牧歌調の田園風景。このファンタジックな背景は涙なしには見れない

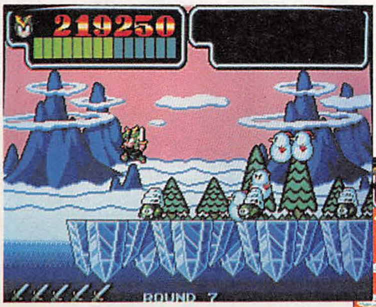


▼ラウンド5は敵城への入口。上のほうにはおなじみの天使が…。今回は「無敵お姉さん」「ケーキお姉さん」「悪魔」の3種類がいるよ

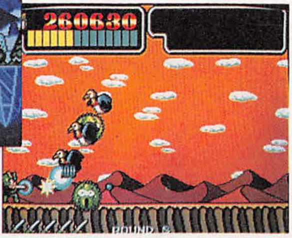




◀ラウンド6は敵城内。いよいよむずかしくなってくる



◀ラウンド7は氷の世界。当然，足元がスリップするぞ！



▶ラウンド8は砂漠。サボテンスライムとはまたユニークなキャラ

▼ラウンド9はダンジョン風。この面を抜けるとラウンド10はまたビックリさせられる。ここからあとはゲーム・センターでチャレンジしよう。ボスのアイデアももう最高！感動しちゃう




プルプル1
100pts
HP＝2


あんでっど
50pts
HP＝2


ウロコダイル
300pts
HP＝16


ペンギン
50pts
HP＝2


プルプル2
200pts
HP＝8


雪だるまん
50pts
HP＝2


Ω(オーム)
30pts
HP＝2


コブラ
50pts
HP＝2


プルプル3
300pts
HP＝16


氷まいまい
200pts
HP＝4


マンドリドリ
200pts
HP＝4


人喰いサボテン
100pts
HP＝8


サボテンスライム
100pts
HP＝12


ペリカン便々
100pts
HP＝2


ハゲタカ
50pts
HP＝2


しゅぽーん
50pts
HP＝2



映画のビッグタイトルがビデオゲームに！

ロボコップ

©データイースト/ORION PICTURES CORP.

Written by EXCHANGER

昨年の映画公開に続き，去る11月1日にはビデオも発売になった『ロボコップ』。そして，このタイトルが遂にデータイーストの手によってビデオゲーム化されました。ビデオゲーム業界ではめずらしく，今年春にはゲーム化を発表し，前宣伝も実施するなど，同社の意気込みが感じられます。

もちろんビデオゲーム版『ROBOCOP』は，原作とは多少ちがうまでも，なるべくそれにそったストーリーになっていて，映画を見た人はかなり楽しめる内容です。もちろん，映画を見てない人も楽しめるので，ぜひプレイしてみてください。

ストーリー

近未来，犯罪の巣窟（すくつ）と化してしまった大都会。警察官マーフィーも赴任（ふにん）早々，この街に蔓延（まんえん）する犯罪の犠牲になってしまった。

しかし，科学の粋を集めた技術と力により彼はサイボーグ警官〝ロボコップ〟として蘇（よみがえ）ったのだ。

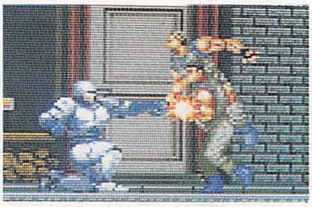
はびこる犯罪組織を壊滅し，市民に平和を取りもどすために，〝ロボコップ〟の戦いがはじまった。

基本操作

プレイヤーは画面中央にいる〝ロボコップ〟を操作。レバーは8方向レバーで，移動と銃の方向を操作。このうち，〝ロボコップ〟の移動は左右の2方向だけ。また，レバーを下に入れるとしゃがみ，エレベータなどの場所では上下のレバー操作を使用します。

ボタンは二つで，左がショットとパンチ用。右側がジャンプ用。また，パンチとショットの使いわけは距離により自動的に切り換わる。

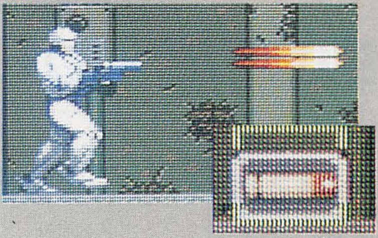
〝ロボコップ〟は1人で，ダメージ制をとっていて，画面下部にはパワーメータが表示される。これがすべてなくなるとゲーム・オーバーとなる。



▲至近距離での攻撃はパンチになる。ガンよりは強いのだ。パンチでないと壊せないものもある

武器を使いこなせ！

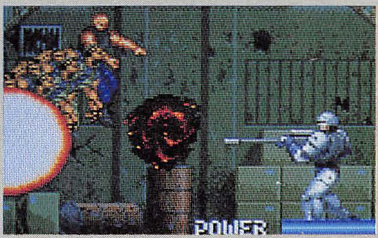
貫通弾　人を貫通して飛んでいくため，多勢の人がいるところではほしい武器。もちろん威力はかなりある。これを通常武器とし使おう。



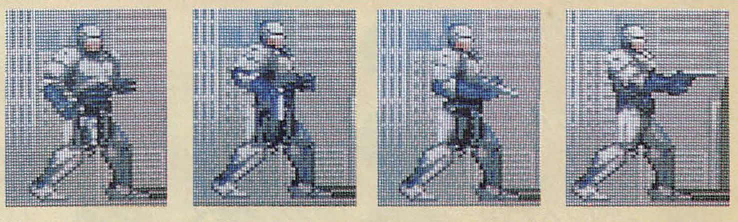
3WAY　3方向に一度に飛びだす。広範囲の敵に有効だが，連射が効かない。ノーマルの武器とよく比較して使おう。初心者には使える。



コブラ砲　この武器は，通常敵が持っているのを奪い取って使う。破壊力は群を抜いていて，トラップや障害物でさえも破壊できる。もちろん，コブラ砲で撃たれたら，ロボコップもやられる。



このリアル感がたまらない！



映画でも売りものだった大腿に格納された拳銃。メカニカルに飛びだしてくる拳銃を構えるポーズがリアルに再現されているゾ

STAGE紹介

STAGE1 はじめのステージは，デルタCITYでの市街戦。最初のステージだけあって，プレイヤーをはめるような動きはまったくしてこない。確実に倒していこう。ボスはED-209。左ななめに弾を撃ってくる。ジャンプでよけれるから，後ろにさがって確実にねらっていこう。





◀ED—209。映画の中ではロボコップと死闘を演じたが、ゲームではそれほど強くない

STAGE2 市民の安全を第一に考えるのが〝ロボコップ〟の役目。このステージでは，人質をタテにした男がでてくる。くれぐれも人質を殺さぬように。

ボスキャラは，悪人の集団を乗せたバン。強力な奴らではないので，ここも無難に切り抜けられるのではないかな。要するにザコの集まりなんだ。



▲市民を人質に取られた。市民の安全を第一に考えなければいけないロボコップ。どうする？



◀悪人軍団をのせたバン。町の治安を守るロボコップは、この程度の攻撃でやられてはいけない

STAGE3 映画では最後のほうにでてきたスクラップ工場がステージ3だ。コブラ砲を持った奴がでてくる。これだけは，くらってはいけないのだ。

ボスは2台のパワーアーム。パワーアームに乗っている敵からの手榴弾が強い。また，パワーアームにはさまれても，レバーを上にしてボタンを押すと逆に破壊できるぞ。



▲ロボコップを倒すためにジョーンズが授けたコブラ砲。これをくらってはひとたまりもない

▼パワーアームはロボコップをしめつけてくる。ボタンを連打してはね返せばアームを壊せる

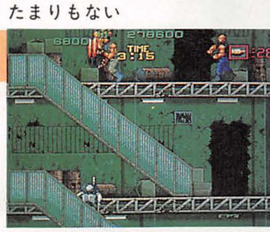




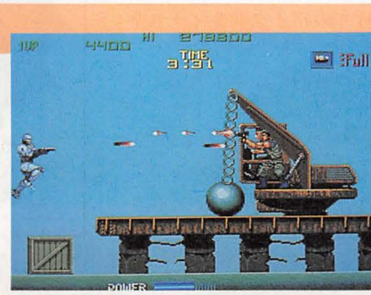
▲首謀者をしめあげると黒幕の名が。自分を作ったオムニ社のジョーンズがあやっっていたのだ！

STAGE4 麻薬工場での戦いがこのステージ。エスカレータに乗って上へあがっていくのだけれど，砲台があってむずかしい。上方からの攻撃のほうがかわしにくいので，上からやっつけよう。

ボスはクレーン。直前にある箱を壊さずにその上に乗って戦うといい。大きく丸いハンマーはダメージ大だぞ。



▲麻薬工場内部。エスカレータに乗ってる間に敵を倒してしまいたい



◀下に置いてある箱を壊してしまってはいけない。これがあるとクレーンをやっつけやすい

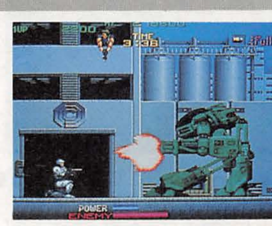
STAGE5 さあ，いよいよオムニ社だ。このステージではメインゲートから中庭が舞台となる。ここの敵の数はすごく多い。油断しているとあっという間に集中放火をあびてしまう。

ボスはED-309。コブラ砲なみの弾を撃ってくる。しゃがんでよけられるけど，1発でもダメージは大きい。タイミングをうまくつかもう。



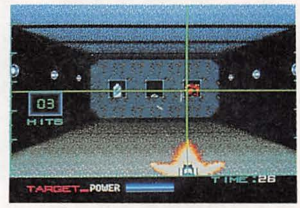
▲敵の数に圧倒されてはいけない。はやめに倒せば意外に楽なのだ

▶ED—309。緑色の体が迫力！コブラ砲並の弾を撃ってくる。しゃがんでかわしながら攻撃しよう



ボーナス・ステージ

2面と4面が終わった後になるボーナス・ステージがある。射撃訓練なのだが，パーフェクトを取るとパワーゲージがあがる。



▲ボーナス・ステージ。射撃場の訓練がボーナスになる。ランダムなので素早い判断が必要だ

SPLATTERHOUSE

恐怖直撃！
ホラーゲームの決定版！

スプラッターハウス

©ナムコ

Written by 見城こうじ

ナムコの異色作『スプラッターハウス』が発売となった。スプラッタ・ムービーのノリで凝りに凝った超グロテスク・ゲームだ。

グラフィック面での凝りかたは言うにおよばず，それ以上にその他の細々とした演出は，ちょっと病的でさえある。ゲーム性は今一つでは，という声もあるが，見ているだけでも非常に楽しいという点では悪くないぞ。

STORY

恋人ジェニファーと迷い込んだのは，呪われた館だった。

仮面の精に助けられて，怪物たちと闘う主人公・リック。

はたして，リックはジェニファーを無事に救出し，このスプラッターハウスから脱出できるか…!?

HOW TO PLAY

8方向レバーとジャンプ，アタックの2ボタンで主人公リックの操作を行なう。画面下部に表示されている心臓がライフ・メーターで，これはリックがダメージを受けるたびに一つずつ減っていき，ゼロになると1ミス。ストックがゼロになるとゲーム・オーバー(いわゆる今流行りのバイタリティ＋ストック制)。

なお，ナムコ社内でこの主人公のことをうっかり「ジェ○ソン」と呼んでしまうと気まずい雰囲気が流れるので，そう呼ぶことは禁句となっているらしい。もちろん「13日の○曜日」とは，いっさい関係ないと，明記しておこう。

基本攻撃パターン



武器攻撃

床に落ちている武器（オノ，角材，ライフル）はレバー下，壁にかかっている武器(モリ)はレバー上で取ることができる。



パンチ

手に何も持たない状態でアタック・ボタンを押せばパンチをくりだす。



スライディングキック

ジャンプして着地前にレバーを下に入れてアタック・ボタンを押すと攻撃力抜群のスライディング・キックとなる。



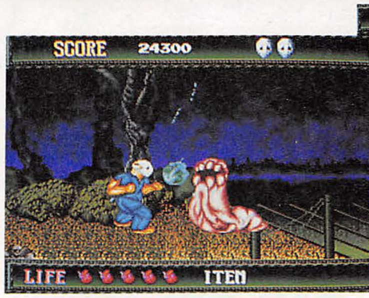
キック

レバー下でアタック・ボタンを押せばロー・キック。ジャンプ中ならジャンプ・キックとなる。

怪奇戦慄！不気味が気持ちいい！凄惨なるホラーシーンがあなたを襲う！



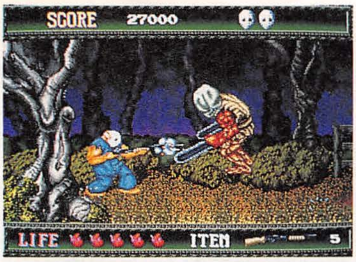
▲ステージ1は，ほとんど武器を持ったまま戦うことができる。ナタで敵をぶった切ったときの「スコーン」という音が心地よい





◀ルートがわかれるステージもあり，地下水路に落とされる場合もある。水の中でもスライディング・キックができるぞ

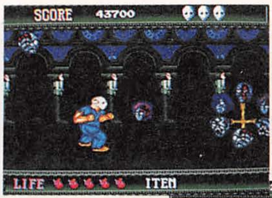
◀こいつは異常に気持ち悪い！よく見ると人の顔していて，クネクネと寄って来られると寒気がする



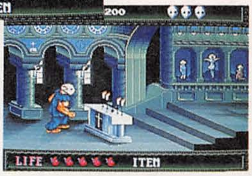
▲でたっ！ピギーマンだっ！こいつには，手前で手に入るライフルでありったけの弾を撃ち込め！最後はスライディング・キックでOKだ！

▼前後から！奥の扉から！化け物どもが襲いかかる！壁にかかっているモリを取って刺し殺せ！





◀ステージ4のボス。教会内の戦いだ。中心部の逆十字架をねらえ！この少し先でナタが手に入る

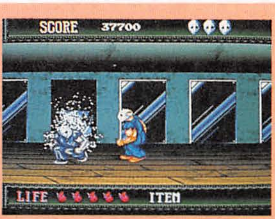


▲戦いが終わると教会内に明かりがともされる。ジェニファーに会えるかと思いきや，奥から彼女の叫び声が…。戦いはまだ続くのだ！

悪夢！ 化け物の断末魔が聞こえてくる…

見よ！化物がドロドロとくずれ落ちていく様を！このような凝ったアニメーションはいたるところで見ることができる。





▲ステージ４の鏡の部屋は，このゲームの見せ場の一つ。「間」を作るという独特の演出が生きた，おもしろい場面

『スプラッターハウス』に斬新な演出を見た！

『スプラッターハウス』をひととおりプレイしてみて非常に感心した点がある。それは「演出」だ。公平に見てこのゲームは，ゲーム性に関しては「並」の域を脱していない。だが「演出」の異色さに関しては相応の評価がなされていい作品だと思う。

具体的に演出がどう良かったのか？単に演出（ゲームをおもしろく見せるための工夫。いわゆるストーリー性といったものもこの中に含まれる）的に凝ったゲーム，優れたゲームというのなら，最近のゲームはみんな優秀だ。その中で，なぜ『スプラッターハウス』に感心したか？　それは「間」だ。



▲ステージ１の最後には，吸血ヒルの部屋が待ち受けている。全部やっつけたかと思うと，しばし間があいて最後の１匹が意外なところから飛びだしてくる

アクション・ゲームに無駄な「間」は禁物であるというのが常識だ。それがこのゲームでは逆手に取って効果的に活用されている。それを端的に表している例を挙げると，4面の「鏡の部屋」がそうだ。このエリアでは廊下に沿って大きな鏡がズラリと並べられている。主人公がその前を通ると，ちゃんと鏡にその姿が写って同じ動作をするのだ（ここで鏡に向かってシャドウ・ボクシングをやったのは僕だけではないはず)。そして，ほんの数枚目の鏡の前だ！　静寂を破っていきなり鏡が割れ，何と中から自分と同じ姿をしたニセリック(？)が飛びだして攻撃を仕掛けてくるではないか！　どうにかこいつをやっつける（こいつがまたけっこう強い)。そして先へ進もうとするところで鏡の部屋がまだまだ続くことに気付く。これはどう見ても，また鏡の中から飛びだしてくるにちがいない。恐る恐る先へ進む。ここだ，ここの「間」がうまいのだ。



▲ステージ２の最後は，何とポルターガイスト現象の起こる部屋。ナイフ，イス，額ぶちなどが攻撃してくる。完全に攻撃が止んだかと安心していると…。小ざかしいトリックと言ってしまえばそれまでだが，舞台設定にマッチしているのでうまいと思わせるものがある

常に鏡の前を歩いているからいつ敵が飛びだしてきてもおかしくない。それがなかなかでてこない。画面がゆっくりとスクロールするだけで，何も起こらない時間が不自然に長いのだ。この「間」がこわい。確かに緊張できるのだ。

この「間」の取りかたは，当然ホラー映画，スプラッタ映画等のそれを踏襲したものだ。映画的手法をゲームに取り入れるというのはどこもやっていること。だが，それらの多くはオープニング，エンディング，面クリア時のデモ等に活用されるといった感じで，プレイの進行中にうまく盛り込むのはむずかしい。そういった意味で『スプラッターハウス』には感心させられた。そんなところで今回は締めくくっておこう。



ゲーム・映画・同時発売！
ヒーロー誕生！その名は白怒火（しらぬい）!!

©ナムコ

未来忍者
―慶雲機忍外伝―

Written by 見城こうじ

かねてから噂（うわさ）のビデオゲーム『未来忍者』が，ついに発売となった。発売日は12月2日。その，映画版のビデオソフトの発売日と重ねるという心憎（にく）い演出がなされている訳だ。

映画と合わせて楽しもうという人も多いことと思うが，両者間には若干，設定・進行にちがいがあり，ビデオゲーム版オリジナルの場面や登場キャラクターというのもある。いろいろと比較してみると，またちがったおもしろさもあるだろう。

※今回紹介する写真は開発途中のものです。



▲『未来忍者』には，各面タイトルがついている。1面は〝THE DESERTER〟。さあ技の玉を取って3ウェイ・ショットだ！

これが『未来忍者』だ！

舞台は，ハイテクノロジーとサムライが同居するパラレル・ワールド。ときは慶雲（けいうん）元年，世界征服をもくろむ黒（くろ）鷺軍（さぎぐん）に挑（いど）む抜け忍〝白怒火（しらぬい）〟が主人公だ。

4方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで操作を行なう。攻撃は近くの敵は刀，遠くの敵は手裏剣に，自動的に切り換わる。

バイタリティ制が採用されていて，これは「気合い度」という言葉で表され，画面上部に表示されている。敵の攻撃を受けるたびに気合い度が低下し，ゼロになるとゲーム・オーバー。



◀2面〝WHO AWAITS YOU〟この面は映画版にはないオリジナル・シーン。エレベータで移動せよ

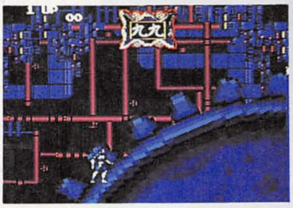


◀3面〝BATTLE CRY〟。これぞ「神社ウォーカー」極地戦略用装甲歩行戦車だ





▲3面のボスは分身の術を使ってくる。右上に見える空中機雷は，映画では奇械ヶ城山麓の巨大迷宮内で登場する。真下を通るときは注意！



▲4面〝THE CORE〟。巨大な歯車が回っている。ボードはお馴染システムIIなので回転・拡大ビシバシだ！

山下　章のパソコン・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!



TARGET 6 ゼビウス 後編

ナムコ

対応機種：MSX2
価　　格：6,800円

さてさて，ホンキ・ホンネ史上初の2か月連続による大特集，今月はその後編だ。

先月号では，『ゼビウス』というビデオゲームがヒットした理由（あくまでもボクの考えだけど）と，MSX 2版『ゼビウス』の概略(がいりゃく)について触れてみた。今月はそこから一歩先に進み，MSX2版の移植のデキ具合いから，ゲームを移植することのむずかしさに関する話まで，いろいろと書いてみるつもりだ。

とは言え，この本がでた時点でMSX 2 版『ゼビウス』はまだ発売されていないわけだから，できることなら読者のみなさんに，実際にプレイしたあとにもう一度，先月と今月のホンキ・ホンネを読み返してもらえるとうれしいんだけど……。

P.S. どうも近頃のパソコン&ファミコン誌は，ソフトの発売前に記事ばかりが先行するパターンが多すぎるんだよね（無論ベーマガとて例外ではない）。

これはカートリッジの中に入っているROM（メモリIC）が不足していて，マスターのROMが完成しても，量産して，発売するのに3～4か月もかかってしまうためなんだ。

でも，バックナンバーを持ってない人は，いざ新作を購入したときに困ると思うんだけどなあ。

ゼビウスを通じて考える移植のむずかしさ

MSX2版「ゼビウス」は難度高し？

まずは先月号287ページでMSX 2 版『ゼビウス』のReconモードについて，ボクが書いた一文(いちぶん)を思い返してみてほしい。

「アーケード版をほぼ忠実に移植してある，いわゆるノーマルの『ゼビウス』だ」――なぜ「ほぼ」などという副詞をあえて付けたのか？

たしかにMSX 2版『ゼビウス』は見た目はオリジナルにかなり近い。ハード・スクロールにスプライト，豊富なカラーというハードの特性を駆使(くし)して，美しく仕上げている。しかし，プレイ



▲このとおり，MSX2版では最難関とも言われている16エリアの前半で空中の敵がでてくる。そのむずかしさと言ったら，業務用『スーパーゼビウス』なみ

●河野　光プロフィール
昭和53年ナムコ入社。59年PS（パソコンソフト）プロジェクトに入り，現在はナムコット事業課にて，MSX用ソフトの企画・開発・営業およびPCエンジンの仕事を担当。ベーマガ誌上でも「ナムコット情報局」を連載中。河野氏は語る。「今回の『ゼビウス～ファードラウト・サーガ』は，あくまでもゼビウスのストーリーの序章にすぎません。映画『スターウォーズ』シリーズのように壮大な次回作も予定しています」



してみると，ビデオゲーム版とは以下のような点が異なるということに気づく。

●本来は空中物がでてこないはずの場所でも，平気で空中からの激しいアタックがくる（例：16エリアのはじめのあたり）

●ゲームの前半に地上物が画面のかなり下方からでも弾を撃ってくる（ビデオゲーム版では前半，画面上のある一定ラインより下へ通り過ぎた地上物は絶対に弾を撃ってこなかった）。

●ログラムやデロータという地上物が弾を撃ちすぎる。特にデロータがガルデロータと同様に弾を連射してくるのには驚いた。

●アンドアジェネシスの攻撃が著(いちじる)しく激しい。最初にプレイしたときは呆気(あっけ)なくアンドアにやられ，自分の『ゼビウス』の腕が退化(たいか)したのかと錯覚(さっかく)するほどだった。

――と，上の四つのちがいを読んで，みなさんはビデオゲーム版とMSX 2版の根本的なちがいにお気づきになられただろうか？　そう，MSX 2版は，あらゆる面で難易度(なんいど)が高く設定されているのだ。

なぜノーマルのままでなく，わざとむずかしくしたのか。そのへんをMSX 2版『ゼビウス』のプロデューサーであり，本誌の「ナムコット情報局」でもみなさんにおなじみの河野氏にうか

がってみた。

「MSX 2版『ゼビウス』は横画面なので，ビデオゲーム版よりも自機の横方向の移動スピードを多少速くしなければいけないと，まず考えました。そうしないと，スピードが足りないがためにどうしても破壊できない地上物というのが生まれてしまうからです。ただ，自機の移動スピードが速くなると，当然それだけ敵の弾をよけやすくなってしまいます。

そこで，敵の弾のスピードをあげたりのバランス調整を行ないました」

言われてみれば，MSX 2版はたしかにソルバルウがスムーズに動いていたような気がする。しかし，それに対するバランス調整だけで，あれほど敵の攻撃が熾烈(しれつ)になるはずがない。そのことについて，河野氏はこう続ける。

「ええ，じつはむずかしくした理由というのは，もっと他にあります。一度ビデオゲーム版とほぼ同じ難易度の移植をするにはしたんですが，テストプレイしてみると，やけに簡単な感じがするんですね。やはりビデオゲーム版『ゼビウス』が発売されてから約6年の間に，ゲーム・プレイヤーの腕もそれなりに進化しているんじゃないかと。そこで現時点のプレイヤーたちの腕に見合ったむずかしさの『ゼビウス』にしようということになったわけです。ですから，6年前に『ゼビウス』をプレイしたときに感じたむずかしさを，今またこのMSX 2版から感じていただけたら幸いです」——なるほど，ある意味でMSX 2版Reconモードは，難易度という点にアレンジを加えた作品であると考えることができそうだ。

原作者・遠藤氏の不満

いっぽう，Reconモードとは裏腹(うらはら)に，基本的なシステム以外をけっこうアレンジしたのがScrambleモードである。このモードをプレイしてみてのボクの感想は，ひとことで言うと——「おもしろかった」。MSX用のシューティング・ゲームで本当に遊べたものというと，どうしても一連のコナミのシリーズと『アレスタ』ぐらいしか思い浮かばないが，この『ゼビウス』もなかなかどうして，合格点をあげられるデキだと思う。

少なくとも，謎を解かないと先へ進めなかったファミコン版『スーパーゼビウス～ガンプの謎』よりは数倍のおもしろさを感じた。だいたいにしてシューティング・ゲームに謎解(なぞと)きを導入したこと自体，『ガンプ』は無理があっ

「あなたにとってのゼビウスとは?」

ゼビウスに少なからぬ思い入れのある人たちに，自分のゼビウスに対する考えを語ってもらった。先月号とつづけて読んでくれるとうれしいな（ホントは先月号に載る予定の記事だったりする)。

■うる星あんず
ゲーム・ライター，『ゼビウス一千万点への解法』著者

発売と同時に思い切りのめり込んだボクは，約1週間で一千万点に到達したのですが，その当時『ゼビウス』はもの珍しさこそあったものの，世間の人々からはそれほど受け入れられていませんでした。そこでボクは，あの素晴らしい世界を多くのみなさんにわかってもらいたいと思い，『ゼビ本』の執筆をはじめたわけです。そのときに共著者の田尻クンの惜しみない協力があったことも忘れられません。田尻クンはボクにとって心の友ですよ。ホント。

■田尻　智
ゲーム・ライター，ゲームフリーク主宰，『ゼビウス一千万点への解法』著者

僕にとって青春時代の思い出がもっとも多いゲーム，それがゼビウスです。その緻密(ちみつ)なゲーム・デザイン，文字情報に頼らないストーリーの見せかたなど感動させられる点が多く，当時僕がはじめたばかりだったミニコミ誌「ゲームフリーク」の活動にも大きな影響を受けました。古今東西を振り返ってみても，ゼビウスこそがもっとも優れたビデオゲームだと思います。

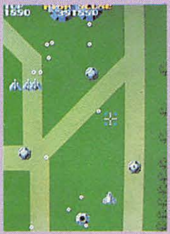
■見城こうじ
本誌ゲーム・ライター，BGM主宰

はじめてゼビウスを見たとき，僕にはかなりの戸惑(とまど)いがありました。それまでのナムコのゲームが，ゲーム性を高めるためのアイデアで構成されていたのに対して，ゼビウスに関しては，そのゲーム性に加えて，世界観を高めるためのアイデアが非常に多く見られたからです。というより，世界観を向上させるためにこれほどの労力が払われているということに対して戸惑ったのです。以後，ゼビウス・タイプのゲ

THE HISTORY OF XEVIOUS
ゼビウスの歴史



●ビデオゲーム版『ゼビウス』（ナムコ/1982年12月）
すべてのゼビウス・ブームの火付け役となったオリジナル版。あまりにヒットしたために，『バトルズ』『ゼビオス』などというタイトルのコピー基板も出回った。のちのシューティング・ゲームに与えた影響は限りなく大きい。



●ビデオゲーム版『スーパーゼビウス』（ナムコ/ 1983年）
ゼビウス 9,999,990点プレイヤーたちへの挑戦状として作られた究極のハードランク・バージョン。はじめの海のあたりでゾシーのバック・アタックがくるのには閉口。ノーマル版ではROMの中に眠っていたギャラクシアンやファントムなどのキャラが登場することでも話題を呼ぶ。



●PC-8801版『アルフォス』（ENIX/1983年11月）
タイトルこそちがうものの，画面に©namcoの表示があるのを見ればわかるとおり，明らかにゼビウスのアレンジ版。全9エリアで構成されていて，バキュラ，アンドア等も出現する。ソルが登場しなかったのがちょっぴり残念。プログラマーは，あの森田和郎氏。

たと思う。やはりシューティングの醍醐味は，敵を撃ち落としていく爽快感そして激しい敵の攻撃をかわしきったときの満足感，コレに尽きるからだ。それ以外のかったるい要素など一切不要。ましてや攻略本を参考に隠れキャラを見つけないと先へ進めないようなアクション・ゲームなんて言語道断，最凶最悪のゲームだっ！

おっと，話がそれてしまったので元にもどそう。そんなふうに単純にボクはScrambleモードをおもしろいと感じたわけなのだが，ビデオゲーム版の原作者・遠藤氏にとってみると，これはこれで多少の不満があるようだ。"管轄外"ということで氏は明言を避けたが，たとえば先月の取材のときにつぎのようなことがあった。

「ビデオゲーム版の『ゼビウス』は，どうしてあのような縦横比の画面で作られたかわかりますか？」

と，いきなり遠藤氏。

取材中に逆に質問されることなどめったにないことなので，あたふたとしながらもボクはなんとか答える。

「そうですねえ，やはり地上物が画面内に見えてから，プレイヤーがそれを破壊することができるまでの時間を綿密に計算した上で縦画面を選び，あのようなマップ構成にしたんじゃないんですか」

それを聞いて，遠藤氏の口元に心なしか笑みがうっすらと浮かぶ。

「そのとおりです。それでは，もしその画面比率が根底から覆されてしまったら，『ゼビウス』のゲーム・バランスはどうなってしまうでしょう？」

今にして思えば，明らかに遠藤氏のこの発言は，一連のパソコン&ファミコンにおける移植版『ゼビウス』のことを指していた。もちろんMSX 2版もディスプレイの関係上，横画面用にアレンジされているのだから，その指摘の中に少なからず含まれるわけだ。ここで改めて，先の河野氏の「横画面だから……うんぬん」というバランス調整に関する話がリアリティを帯びてくる。画面の比率が変われば，トータル的なゲーム・バランスも変化してしまう——当然と言えば当然のことだ。

また，遠藤氏は『ゼビウス』にパワーアップは不必要であると語った。一般にパワーアップ・システムを採り入れているシューティング・ゲームは，その難易度の設定が非常にむずかしいと言われている。かの『グラディウス』にしても，自機のパワーアップが進むと敵が撃つ弾の量・スピードが変化するように作られてはいるが，フル装備のときと単装のときとでは明確にゲー

ームが山ほど登場しましたが，その大部分が表面的なアレンジに終わっていたのが残念でなりません。どうせならオート難易度設定とかを見習ってほしかったんですけどね。

■EXCHANGER
本誌ゲーム・ライター

ゼビウスというゲームは，こちらのちょっとした動き，どのタイミングでやられたかなどによって，敵の出現パターンが刻々と変わっていきます。それにより，あたかもプレイするたびに敵の攻撃がちがうように感じられたというのが魅力でしたね。あと，ゲーム・センターでのハイスコア競争がはじまったのもゼビウスがきっかけだったと記憶しています。おかげでゲーム・センター間の横のつながりが生まれたのでした。

■河野　光（河野名人）
ナムコット事業課所属，MSX 2版『ゼビウス』プロデューサー

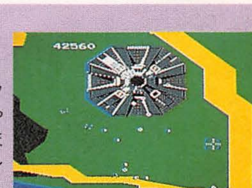
ナムコの社員になりたてだった頃，社内でゼビウスを見て非常に感動しました。神秘的な音楽が，単なるシューティング・ゲームとはちがったムードを漂わせていたのです。地上絵やバキュラなど，なくてもいいフィーチャーたちの演出効果も見事だったと思います。その後，小説を読んでいたく感銘を受けた私は，今こうしてMSX 2版のプロデュースを手がけているわけです。

■なにわ
電波マイコンソフトのプログラマー，ゼビウスの移植作のほとんどを手がけている

ゼビウスは今まで僕が担当したゲームの中で,もっとも思い入れの深い作品です。特に最初のX 1版のときは死に物ぐるいでプログラミングした覚えがあります。その後もPC80SR版，MZ2500版，X68000版と移植を繰り返しましたが，他のゲームだったらとてもそこまで根気がつづかなかったかもしれません。やはりアルゴリズムや難易度などの設定がうまいですよね。



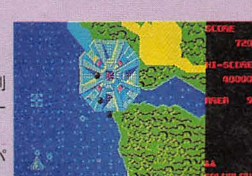
●PC-6001版『タイニーゼビウス』
（電波新聞社／1984年3月）
グラフィック機能が貧弱なPC－6001で，まさかと思われていたゼビウスが登場。ビデオゲーム版のマップを再現することはできなかったものの，ビッグ・タイトルのパソコンへの初移植ということでかなりヒットする。パックマンのアカベエ等の隠れキャラも入っていた。



●ファミコン版『ゼビウス』
（ナムコ/1984年11月）
ハドソンにつづいてナムコがファミコン市場に参入するやいなや発売されたのがこの作品。驚くほどの完成度の高さで，ファミコンの機能のスゴさを世に知らしめる。地上絵がない，アンドアジェネシスが浮遊しないなどのちがいもあったが，それでもボクらは大満足。



●X1版『ゼビウス』
（電波新聞社／1984年6月）
ビデオゲーム版をほぼ完全に移植することに成功した正真正銘のゼビウス。パソコン・ゲーム史上に残る大ヒット作のひとつでもある。ジョイスティックとのセット販売も行なわれ，パソコン・ユーザーへのジョイスティックの普及にひと役買った。

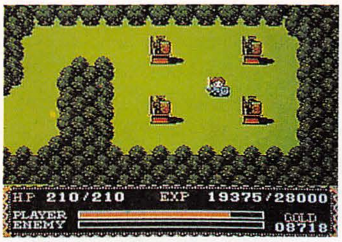


●FM-7版『ゼビウス』
（電波新聞社/1984年11月）
同時に二つ以上のキー入力を判断することができないFMシリーズ用に苦労して移植された一作。BREAKキーを押すと，ザッパーとブラスターが同時に発射されるように設計されていた。エリアごとに分割してマップデータを読み込むのが特徴である。

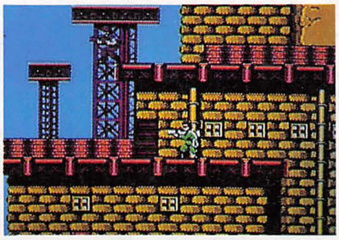
ム自体の難易度に大きな差がでてしまっていることは否定できない。ゲーム・バランスに最重点をおいた遠藤氏は，あえて『ゼビウス』にパワーアップを採り入れなかったのだ。

さらに，先月号でも書いたように，『ゼビウス』の最大のテーマは「敵が自らの意志を持って生き残ろうとする」ということであった。しかし，MSX2版Scrambleモードでは，ビデオゲーム版とちがって特攻を仕掛けてくる敵がいくつかいたりする。

ひとつのシューティング・ゲームとしてとらえてみると，MSX2版『ゼビウス』は確実に遊べるゲームである。だが，原作者の目から見ると，これまた確実にコンセプトをはずしている部分があるようだ。どうしてオリジナルとその移植であるはずなのに，このようなコンセプトの差異が生まれてしまうのだろうか？



◀パソコン版とはまるっきりと言っていいほどコンセプトが変わってしまったファミコン版『イース』。ワープはするわ，カマキリは強いわでモー大変！



▶アレンジされてゲーム性があがった作品のひとつにファミコン版『ヒットラーの復活』がある。オリジナル版『トップシークレット』は正直言ってゲームになっていなかったが，ファミコン版は非常に評価が高い。ロープによる特殊移動を楽しんでほしいというコンセプト自体はどちらにも共通している

コンセプトのちがい〜『イース』の場合

もうひとつ，同じようにコンセプトが大きく変化してしまった移植例を挙げてみよう。サンプルにするのは，ファミコン版の『イース』だ。

もともと『イース』というゲームは，「だれにでも解ける親切設計」を売りとする作品だった。経験値稼ぎや同じところを行ったり来たりというRPGにありがちなわずらわしさを排除し，ちょっとした操作にまで心配りをしてくれた〝優しさ〟にボクらはいたく感動したものだ。だからこそパソコン版の『イース』は，あれほどの大ヒットを記録した。

ところが，ファミコン版は，「広いマップと数多くのワープ」を前面にプッシュしたアレンジを加えてきた。

パソコン版『イース』を買った人はご存知のとおり，ボクはこのゲームのライナーノーツを書いたわけなのだが，そのときにプログラマーの橋本氏からうかがった話で今でも覚えているものにつぎのようなものがある。

● 『イース』のマップの広さは現状が最適である。意味もなくマップを広げることだけは絶対に避けたかった。
● 『イース』の中で唯一ワープを採用している鏡のフロアは，やめようかどうしようか非常に悩んだ。最終的に，頭の中で覚えられる範囲で，ということで妥協した。

橋本氏のこの二つの話とファミコン版とを比較してみると，『ゼビウス』の場合と同様に，こちらも原作とはコンセプトがかなりくいちがってしまっていることがわかる。

ファミコン版ではなぜ『イース』の中でもっとも面倒くさい廃坑のマップをさらに拡張したのか？　どうしてワープという要素をあえて増やす必要があったのか？　何故デカキャラをあそこまで強くしなければいけなかったのか？という疑問は残る。

移植する側，される側に望むこと

ここまで書いてくれば，なぜ移植版の『ゼビウス』が，『イース』が，原作のコンセプトをそのまま受け継ぐことができなかったのか，読者のみなさんもおおよその推測ができるだろう。

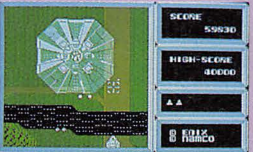
まず，物理的な点があげられると思う。アーケード・ゲームを例にあげると，ハードウエア（機械部分のこと）自体が，そのゲームを画面に再現させるために設計されることもあるくらい

●PC-6001mkII版
『タイニーゼビウスmkII』
（電波新聞社/1984年11月）



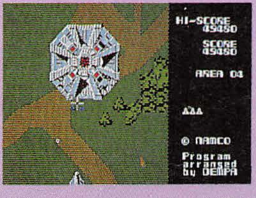
PC－6001の機能アップに伴い，バージョン・アップされた『タイニーゼビウス』。今度はビデオゲーム版と同じマップを再現することに成功したが，やはり解像度が低いというハード的弱点を感じずにはいられない。モニタに合わせて見やすい弾の色に変えられるという涙ぐましい機能が付いている。

●PC-8801mkII SR版
『ゼビウス』
（ENIX/1985年10月）



ハード的にツラい88で良くやってはいるが，アルゴリズムのちがいが目につく。特に空中に出現する敵がすべて同時に弾を撃つのはショック。おかげでザカードがブラグザカートより手強いという噂も……。

●PC-8001mkII SR版
『ゼビウス』
（電波新聞社/1985年９月）



グラフィック画面を２枚持てるという80ＳＲの機能を生かして作られた作品。ＥＮＩＸの『パックランド』と並んで，数少ない80ＳＲ専用ソフトのひとつである。なめらかなスクロールを実現するためにグラフィックを１ドット置きに抜いているのは，ハードの性能上仕方のないところか。

●PC-9801版『ゼビウス』
（ENIX/1985年11月）



スムーズなスクロール，浮遊するアンドアジェネシスと，16ビット機の威力を見せつけてくれた作品。しかし，やはりアルゴリズムが本物とかなりちがう。また，VXの10メガモードでプレイすると，レーシング・ゲームのようで楽しい（？）。

だから，パソコンやゲーム専用機にくらべるとはるかに高性能なのだ。

また，ゼビウスのように，画面が縦の場合，家庭用の機種に移植する大きな障害となってしまう。

色数が少ない，スクロールしない，音がだせない，重ね合わせができないなど，移植するハードの能力不足があることは事実である。

あのX68000のドラゴンスピリットにしても，ゲーム・センターのハードにくらべると，能力不足はたくさんありそれをソフトウエア技術でカバーしているというくらいだ。

その他の機種なら，なおさらこの問題は大きいと思う。

仮に，MSXにドラゴンスピリットが移植されたとしよう。そのときに，X68000のドラゴンスピリットと同じ仕上がりを期待する人はいないだろう。

では，何を期待するのだろうか。それは，ドラゴンスピリットというゲームの持つ，コンセプトがいかに再現されているかという点だ。

色が貧弱だとか，背景が省略されているということよりも，プレイしての感じが一番のポイントになってくると思う。

たとえハードの制約があったとしても，ゲームのコンセプトについては，原作品との開きをできるだけ解消した移植作品にしあげてもらいたいというのがユーザーの共通した意見だろう。

いっぽう，移植する機種の性能やユーザーに合せたアレンジが必要だという意見もあると思うし，現にMSX版の『ゼビウス』もその考えかたが色濃くあらわれた作品の一つといえる。

ボクは，アレンジする際に，原作者が企画に参画することで，ゲームの持つコンセプトが一本の柱のように通った移植作品（たとえアレンジされていたとしても）を制作できるのではないかと思う。

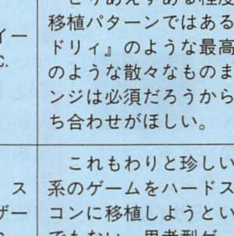
移植作品の場合，原作品を制作したスタッフが担当することはまれで，別の会社が制作することが多い。そうなると，細かい点の打合わせというのはなかなかたいへんなことだとは思うが移植作品だからこそ，原作者も移植担当者も，共通のゲーム・コンセプトに対する理解を共有してもらいたい。

移植担当者は貪欲(どんよく)に原作者の意見をうかがいに行くべきであるとボクは提案したい。本来のコンセプトを土壌(どじょう)としてのアレンジこそが，より素晴らしい移植作品を創るために必要不可欠な条件であるにちがいないのだから。

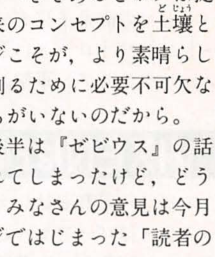
——以上，後半は『ゼビウス』の話から少々はずれてしまったけど，どうだったかな？　みなさんの意見は今月から白黒ページではじまった「読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!!」のコーナーでお待ちしてま～す！

移植パターンの例

パターン	ゲーム名	アレンジに関して
ビデオゲーム ⬇ パソコン，ファミコン	ゼビウス，グラディウス，R-TYPE etc.	この場合，かなりのグレード・ダウンは覚悟しなければならない。どの要素を残すかというセンス，そしてプログラムの技術力がもっとも問われることになる。
パソコン ⬇ ビデオゲーム	ロードランナー，上海，チョップリフター，バルダーダッシュ，テトリス etc.	極めて珍しい例ではあるが，いずれもグラフィック等で大幅にバージョン・アップされている。よほどいいゲームだからこそビデオゲーム化されるわけで，まさかそこでコンセプトをはずすことなどあり得ないだろう。
ファミコン ＰＣエンジン セガ・マークIII ⬇ ビデオゲーム	一連のＶＳ筐体シリーズ，ワールドスタジアム，ファンタジーゾーンII etc.	これはもうそのホビーマシンとほぼ同等の機能の基板がゲーム・センターで使われているわけで，あえて移植と呼ぶ必要もないかもしれない。
パソコン ⬇ ファミコン	ウィザードリィ，イース，信長の野望 etc.	とりあえずある程度の売り上げを計算できる移植パターンではあるが，過去には『ウィザードリィ』のような最高の移植から『テグザー』のような散々なものまでいろいろあった。アレンジは必須だろうから，メーカー間の綿密な打ち合わせがほしい。
ファミコン ⬇ パソコン	ドラゴンクエスト，スーパーマリオブラザーズ，桃太郎伝説 etc.	これもわりと珍しい例。しかし，アクション系のゲームをハードスクロール機能のないパソコンに移植しようというのはマヌケ以外の何物でもない。思考型ゲームの上手なグレードアップを望む。



●MZ-2500版『ゼビウス』
（電波新聞社/1986年1月）
ハード・スクロール機能を備えている機種だけあって，移植のデキもなかなか。ノーマルのゼビウスはもちろん，スーパーゼビウス16エリアも搭載しているお得版。
パレット・ボードを使用してプレイすると，ビデオゲーム版よりも美しい色合いが見れる。



●X68000版『ゼビウス』
（電波新聞社/1987年6月）
ものすごい性能を持ったハードX68000用に作られたゼビウスは，さすがに全移植版の中でも最高のデキ。横画面ではあるが，キャラクターのサイズと画面の比率は非常にビデオゲーム版に近い。ノーマル16エリアとスーパーゼビウス16エリアが入っている。



●ファミコン版
『スーパーゼビウス～ガンプの謎』
（ナムコ/1986年9月）
流行のパワーアップの要素などが採り入れられて，ゼビウスが大幅にアレンジされる。各エリアごとに謎を解かないとつぎのエリアへ進むことができない。いかにも売れ線をねらったあまり，ゼビウス本来のおもしろさが失われてしまったような気がするのだが……。



●MSX2版『ゼビウス』
（ナムコ/1988年12月）
ノーマル版ゼビウス（Reconモード）と，スペシャル版（Scrambleモード）の2種類が収録されているお買い得の1本。詳しくは先月と今月のホンキ・ホンネを参照のこと。



GOFERの野望
エピソード II

©コナミ

対応機種：MSX(ROM)
価格：5,800円

Written by TOMMY

MSXに『ゴーファー』がでる……なあんて噂を聞いたのはついこの間のような気がするのに，ふと手元を見るともう完成品のサンプルがあるではありませんか。ああ，時の流れって早い。ええっ，〆切が今日？ そんなの久しぶりに復帰したのに知ってるワケないじゃない。ひいっ。

ストーリー

かつてグラディウス帝国は三つの宇宙大戦をくぐり抜けてきた。グラディウス歴6658年の闇の女神戦（対バクテリアン），6666年のサイレント・ナイトメア事件（対ヴェノム），そして6709年の惑星ラティスへのシードリーク作戦（対サラマンダ）を経て磨かれていったリークパワーの技術は，6809年ついにこれまでの亜空間戦闘機の集大成とも言うべき「VIXEN」の開発を成功させるに至る。かつてのパイロットであり皇帝ラーズ18世となったジェイムズ・バートンの直系子孫ディヴィッド・バートンをパイロットに迎え，ヴィクセンはバクテリアン軍撃滅に飛び立つ——。

VIXENは24タイプ

エピソードIIとはいえとりあえずゴーファーはゴーファー。業務用グラIIの大きな特徴だった武装パーツの選択ももちろんできる。4タイプの機体に加え，オプションの形態も3タイプ，さらにシールドが2タイプあるから，4×3×2＝24タイプの武装パターンが選べるというワケだね（好意的な解釈ですけど……）。

パワーアップ

パワーアップはまさにこれまでのMSX版「グラディウス」シリーズの集大成，悪く言えば使い回しといったカンジの充実ぶり。まずはスタート時に装着できるものから。

SPEED UP(スピード・アップ)

毎度おなじみの7段階。これを最初に2，3取っておかないとお話になりませんな。

MISSILE(ミサイル)



ごくごく普通の下斜め45度ミサイル。威力はさっぱりないし（シリーズが進むほど退化してるな），とりえと言えば射出速度が速いことぐらい。

PHOTON MISSILE(フォトン・ミサイル)



貫通性のある下向きミサイル。スクランブルハッチなども楽勝で一撃の威力がある。ただし遅く，地上のギャップに当たって消えるまでつぎが撃てない。

NAPALM MISSILE(ナパーム・ミサイル)



グラ2以来久々登場の下向きミサイル。爆発後数秒間当たり判定のある爆風が残るので連続ダメージを与えられる。

2WAY MISSILE(2ウェイ・ミサイル)



沙羅曼蛇で初登場した評判の良くない代物。というのも自機が画面の上半分にいれば上，下半分なら下に1発しか発射されないからなのだ。威力もないし，使いづらいときたもんだ。

TAIL BEAM(テイルビーム)



前後に1発ずつ通常弾を発射。前方への攻撃力がガタ落ちするため通常は使いものにならないが，場所によってはこれほど役立つものはない。

BEAM(ビーム)

ダイジェスト紹介でごめんなさい！



◀各ステージの決められた座標に行くとホラ，新パーツが手に入る。F・B？ いらないよ



▶3面は超重力地獄。ヴィクセンのスピードが足りないと地べタとお友だちになるのだ



▶あっギーガー・ステージがないっ。ズルイ！ なんつってるうちにヘンな花が！ やだッ!!



▶人工太陽ステージ。三羽一体で飛来する子フェニックスは決まった奴がカプセルになる

▼最初のヤマ，ブラック・ホール地帯。吸い込まれると3面のアタマにもどされちゃうの



◀MSXでここまでできるとはっ！ オドロキのボス・フェニックス。しかし弱いぞっ



▲2面のボスは何となく貧弱な目玉。弾が後ろにたまっていくのがタマラナイのです





通常弾。テイルビームから元にもどすときにのみ使用される。ゴーファーでは何となく速射性がアップしたような気がするのだった。

UP DOUBLE(アップダブル)



ご存知ダブル砲。前方と斜め上方に1発ずつ通常弾を発射するけど威力はない。何のためにあるのかは，今もって謎である。

LASER(レーザー)



MSX版ではほとんどメイン武装だったレーザー。貫通性があるのがやっぱり強い！ ただ，少々パワーダウンしてるかなーという気がしないでもない。

RIPPLE LASER(リップル・レーザー)



もっともよく広がり，もっとも速射性が低いと言われるMSX版リップル・レーザー。多数の敵と狭い場所は，苦手ざんす。

MULTIPLE(マルチプル)



二つまで装着可能な自機の分身・オプション。これがないとグラディウス・シリーズじゃないもんね。このゲームではさらに3タイプのフォーメーションがあるのだッ！

SHIELD(シールド)



今までのフォース・フィールドが格下げされたシールド。前に二つの球体が装着され，10回の攻撃に耐えられる。ちなみに9発受けると赤くなって球体は1個になってしまう。

FORCE FIELD(フォース・フィールド)



機体すべてを包むダライアス・タイプのバリア。全方向を守ってくれるかわりに，シールドの半分の5発で外れてしまう。それでもこっちが便利だけど。

特殊パワーアップ

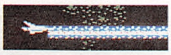
各ステージに隠された特殊パーツを入手すると，さらにこんな武器も装着できるようになる。

METEOR LASER(メテオ・レーザー)



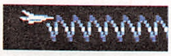
レーザー第2段階。太くなるのはいいけど沙羅曼蛇のようにここで使う，といった使いみちがない。何でだろ？

TWINKLE LASER(ツインクル・レーザー)



レーザー第2段階。メテオ・レーザーとのちがいが，さっぱりわからないものの，きらめくのはなかなかキレイ。

SCREW LASER(スクリュー・レーザー)



レーザー系では最大幅を持つレーザー第3段階。幅があるものの威力は大して変わらないらしい。

UP LASER(アップ・レーザー)



MSXオリジナルの上方一掃兵器。貫通性もあって，あるとないでは大ちがいなのだ。

DOWN LASER(ダウン・レーザー)



アップ・レーザーの下向きバージョン。今回はミサイルと併用できるものの，2ウエイミサイル以外のときは上方が寂しくなってしまう。

DOWN DOUBLE(ダウンダブル)



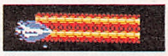
前方と斜め下方に通常弾を1発ずつ発射。アップと同じく存在理由が問われている。

FIRE BLASTER(ファイヤー・ブラスター)



リップル・レーザーの第2段階で今回は当たり判定あり。連射し続ければまったく縮まないものの，射程が短いのでやはり使えなかった。

EXTEND BLASTER(エクステンド・ブラスター)



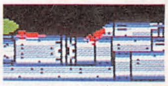
リップルの第3段階。ファイヤー・ブラスターが極太になるけど，あまり効果はない。加えて敵弾が見づらくなったりする。

VECTOR LASER(ベクトル・レーザー)



リップルの第3段階。要するに貫通性のあるリップル・レーザーで，これが異様に強い！ 時間制限もない！ ただ狭い通路には弱いのだ。

HAWK WIND(ホーク・ウインド)

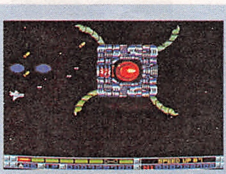


4タイプのミサイルそれぞれの第2段階。地上のギャップも乗り越えて進んでいく頼もしさ(壁も登るのだ！)。

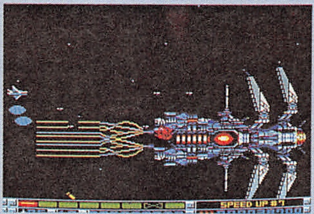
GUIDED MISSILE(ガイデッド・ミサイル)



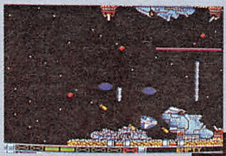
沙羅曼蛇ではホーミング。その名のとおり誘導弾が敵にすっとんでいくというミサイルの第3段階。ただしこうなるとフォトンもナパームもただのミサイルになってしまうので，取らないほうがいいかも。



▶グラ2のアバドン艦まで！ 続いてミスフィッツ，ビッグコアがやってくるのであった



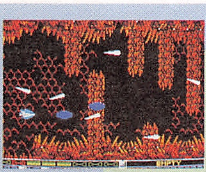
◀4面はタイムワープ。過去に逆のぼる間，これまでの敵と遭遇していく。まずはテトラン



◀グラディウス暦6644年にワープアウト。5面はメカモアイたちがウヨウヨ待っている



▶親モアイの口から子モアイ，そして孫モアイが弾を吐く……めんどくせー，やっちめー！



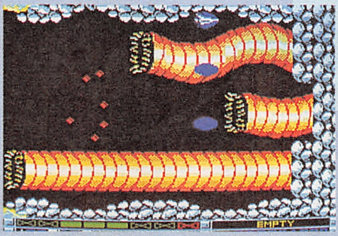
◀6面は毒々しい赤に彩られたトゲトゲ惑星。飛び狂う白トゲは単装になるともぉ大変だぜ



▶おお，竜だ！ でも動かないトゲ吐くだけ。それでも貫通性のない武装だと手強い手強い



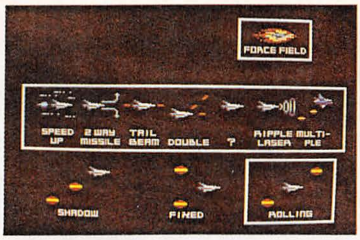
▼7面・砂の惑星。タテヨコに吹き荒れる砂塵に跳ね回る砂虫。スティングはどこだあっ



◀ボスは3匹のサンドワーム。この位置にいれば絶対負けないのだ。クネクネくねーん

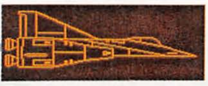
ヴィクセン4タイプ

4種の機体はそれぞれ異なったパワーアップ・パーツを装備していて，どれを選ぶかはまったく好みによる。ただし最終形を考えるとベクトル・レーザーのタイプDか，もしくはフォトン・ミサイルのタイプBがおすすめだろう。タイプCのエクステンド・ブラスターなどは，ボス敵に対して有利になるのだ。



▲選択画面。この場合はタイプD＋フォース・フィールド＋ローリングなのだ

TYPE A



■基本形　■追加パーツ

基本形	SPEED UP	MISSILE	TAIL BEAM BEAM	UP DOUBLE		LASER	MULTIPLE	SHIELD or FORCE FIELD
追加パーツ		HAWK GUIDED M.		DOWN DOUBLE	UP LASER DOWN LASER	METEOR L. SCREW L.		

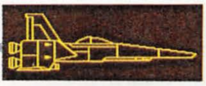
TYPE B



■基本形　■追加パーツ

基本形	SPEED UP	PHOTON M.	TAIL BEAM BEAM	UP DOUBLE		LASER	MULTIPLE	SHIELD or FORCE FIELD
追加パーツ		HAWK GUIDED M.		DOWN DOUBLE	UP LASER DOWN LASER	TWINKLE L. SCREW L.		

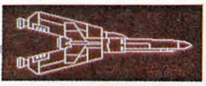
TYPE C



■基本形　■追加パーツ

基本形	SPEED UP	NAPALM M.	TAIL BEAM BEAM	UP DOUBLE		RIPPLE L.	MULTIPLE	SHIELD or FORCE FIELD
追加パーツ		HAWK GUIDED M.		DOWN DOUBLE	UP LASER DOWN LASER	FIRE BLASTER EXTEND BLASTER		

TYPE D

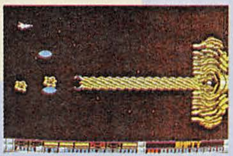


■基本形　■追加パーツ

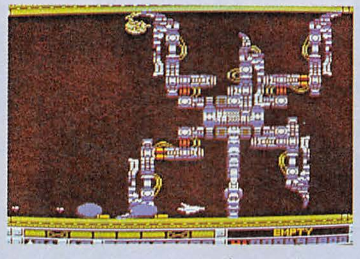
基本形	SPEED UP	2WAY M.	TAIL BEAM BEAM	UP DOUBLE		RIPPLE L.	MULTIPLE	SHIELD or FORCE FIELD
追加パーツ		HAWK GUIDED M.		DOWN DOUBLE	UP LASER DOWN LASER	FIRE BLASTER VECTOR L.		



◀今回もある細胞惑星面。一番ムズイとのウワサもあったりする。細胞もすっ飛んでくる



▶どこか植物っぽいボス。触手をにゅーっと伸ばしてきては，オマケを残すヤな奴だ



▲ずいぶんゴツイカニ道楽。脚がまるでワープしているように動くぞ。ホントだぞう



◀ファクトリーと呼ばれる機械化惑星。シャッターはあるわ床ははがれるわ，ったくもう！



◀5，7，8面のどこかにある赤青緑のマップ。これをすべて集めないととんでもないメに

シールド2タイプ

機体を選んだらおつぎはシールドのタイプ。前方防御オンリーで耐久力の高いシールドと，全方向防御のフォースフィールドのどちらかを選択するのだ。フォースが有利だろうね。



あと１発で取れる状態

マルチプル3タイプ

従来の自機追従タイプに加え，グラ２や沙羅曼蛇で一定時間しか使えなかった特殊フォーメーションが選択できるようになった。しかし，ずっと特殊なままってのもどうもねー。

■SHADOW(シャドウ)

従来形のオプション・タイプ。何だかんだ言っても一点集中攻撃にはこれが一番いい。また，ブラスターで戦い抜く気があれば（ツライけど）これしかないのでは…………。



■FIXED(フィクスト)

ヴィクセンを先頭に三角形を形成するフォーメーション。常に大きな幅で攻撃できるのがメリットなのだろうが，実は使えなかったりする。



■ROLLING(ローリング)

自機の周囲をオプションが時計回りにぐるんぐるんと回る。狙いが定まらないという難点はあるものの，テイルビームなしで後方の敵を壊せるのは強味だぞ。



コマンドもあったりして

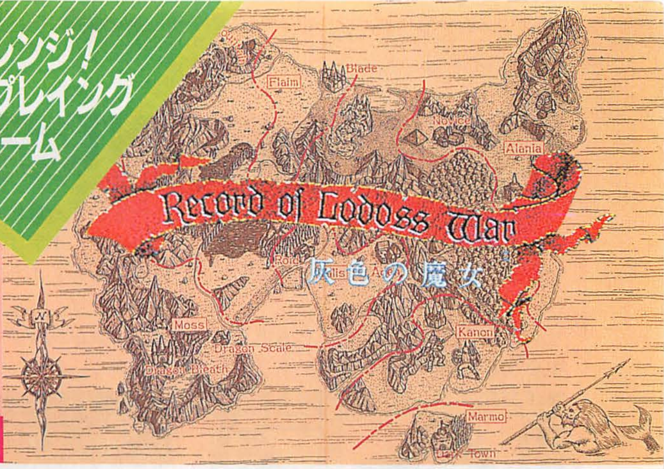
それじゃタイプCのシールドのシャドウでやってみるかな…やられたーっ。じゃあタイプBのフォースのローリングで……またダメですかーっ。それじゃそれじゃ……あーっムズカシイ！　つまんねーや，このやろう，このやろう！　なーんて人のために隠れコマンドもありやした。F1ポーズでGOOD⏎でランクがイージーに，HARD⏎でハードになるのだ。ところでハードとグッドって対比できるのかなあ。それでは，また来月ゥ！

チャレンジ！ロールプレイングゲーム

ロードス島戦記
～灰色の魔女～

ハミングバードソフト
対応機種：PC-9801シリーズVM以降
価格：9,800円

Written by 手塚一郎



『ロードス島戦記』っていえば，テーブルトークRPGのD&D® などで展開されたリプレイを思い出す人も少なくはないだろう。角川文庫からも同タイトルの小説が発売されているので興味のある人は読んでみてね。

さて，ハミングバードソフトから発売になったこのソフト。一言でいうならばロードス島戦記のパソコン版。主人公のパーンやギムが旅したロードス島を自分たちのパーティで冒険できるのだから実に楽しい。もちろん，点在する町の酒場には，ちゃんとパーン，ギム，ウッドチャック，ディードリット，エト，それにスレインなどのオリジナルの仲間も待機しているので，彼らをパーティに入れるも，また彼らだけでパーティを組むも自由だ。多彩な遊びかたが可能な『ロードス島戦記』。じっくりと紹介していこう。

P.S.12月号306ページの同ゲームの記事で対応機種に誤りがありました。関係者ならびに読者のみなさんに深くおわびいたします。正しくはPC-9801シリーズVM以降です。（責：マイコンBASICマガジン編集部）

キャラ・メイクは慎重に！

パソコンRPGの基本は，まずキャラクター・メイキングから。

選べる種族は人間，エルフ，ドワーフ，ハーフエルフの4種類。ただし，それぞれの種族には特徴があり（たとえばエルフは頭が良くて素早いなど），同時に選べる職業（クラス）に制限が加わる。

人間はどのクラスにも就けるけど，エルフはウォーリアかシャーマンのどちらか。ドワーフはウォーリア，プリースト，スカウト。ハーフエルフはナイト，ウィザードという感じ。ボクのようにエルフだけでパーティを組むなんて妙なポリシーを持ってプレイするとハマるので注意したい。

ところでキャラクター・メイキングで不満が一つだけある。キャラクター・メイキングが終了すると種族，性別クラスの3要素からキャラクターの上半身のグラフィックが決定される。これがPB（フィジカル・ビューティ……いわゆるカリスマのこと）に関わってこないことだ。

弱いけれど超美型キャラを創るなんていう楽しみがあってもいいと思うんだけどねえ。



◀この6人がボクの創ったキャラクターだ。ウォーリア3人に，ナイトが1人。つまり6人中，4人が肉弾戦ということになる。呪文の使い手が2人しかいないのは少々苦しいけど，まぁいいじゃない。それからスカウト（盗賊）を創らないのは単に趣味なだけ。宝箱を開けるのは一番体力のあるヤツだ（笑）

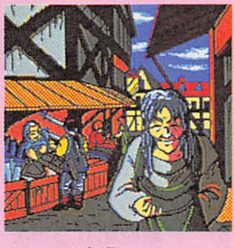
スタートはターバの村から

キャラクター・メイキングが終了すると冒険の開始だ。だけど彼らは丸腰なので，まずは武器や防具を購入するついでに村を見てまわろう。

ターバの村の施設は三つ。酒場と宿屋を兼ねたホワイトドワーフ亭（ゲッ！何というパロディだ！），寺院，そして市場だ。まずは市場へ行って武器と防具をそろえよう。つぎに酒場。人と話をすれば，ある程度の情報が聞けるはず。酒を飲んでいるドワーフは，あのギムだ。かなり強いのでパーティに空きのある人は誘おう。２階の宿屋は生命力（LP）と精神力（MP)を回復させ，またゲームのセーブもここで行なう。最後は寺院。司祭のニースがでてきてパーティに娘レイリアの救出を頼む。小説を読んでる人だったら…ねえ。



▲酒場でドワーフに話しかけると……でたっ！ギムだ。彼に限らず，酒場で仲間にしてくれというキャラクターは強いし，なんといってもイベントごとに小説などでおなじみの名セリフを言ってくれるのがいい



▲ここは市場。アイテムの売買はここで行なうことになるだろう。はじめの頃は所持金も少ないので余分な買い物は避けたい。必要なのは剣。それも許す限りいいもの。もちろん防具もほしい。だけど，こっちは前の４人分のみでいいだろう



◀寺院では主にパーティの治療をしてもらう。毒をくらうなんてのはよくあるので，つまりここにもよく来ることになる。市場では解毒剤なども売っているけれど，最初のうちは必要なしっ！

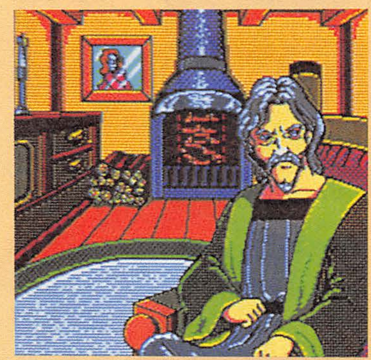


◀町の広場にもどると人々が「カノンにマーモの軍勢が攻め込んだ」とさわいでいる。ロードス島についての知識がない人にしてみれば，何のことだかわからないと思う。実はこの島，六つの王国があって大きな戦さが起こりそうなわけだ。マーモって国が悪いヤツとだけでも頭に入れておこう

ザクソンの村へ

ターバの村をでて，南下するパーティ。石が敷きつめられた街道を歩いていくとターバよりも大きな村が見えてきた。ザクソンの村である。

ここにはターバ同様に酒場，寺院，市場がある。そして大きな村であるためか，村長の家なんていうのも建っている。こいつは何かありそうだぜっ！



▲パーティは村長の家を訪れる。すると彼は自分の悩みを話すのだった。彼はザクソンの南の丘に棲むゴブリンのことを心配しており，一行にその退治を依頼する。もちろん，イヤだよーんとか言ってもいいのだが，ここは引き受けてあげようじゃないか。しかも１人50ゴールドの報酬付き♥やってやるぜっ！



◀酒場には３人，パーティに参加したいと申してる者がいた。１人目はパーン。正義のために戦う戦士だそうだ。だけどね，ボクのパーティは満員なの。他を当たってくれる？



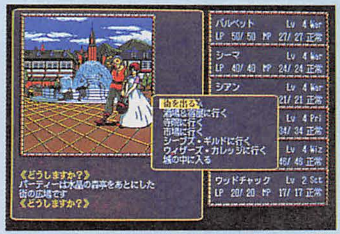
◀２人目はエト。まだ若いけれど，創ったばかりのレベル１キャラクターよりは，よっぽど頼りになる。でもねパーティは満員なの。悪いねぇ



◀最後はスレイン。凶悪な人相をしてるけれど，実はいいヤツ。自分の星を見つけるために旅をしているとか……。パーティへの参加をことわると爆笑のセリフを吐いてくれる。一生そーしてなさい！



▲酒場にはエルフの少女ディードリットの他にウッドチャックなるスカウト（盗賊）がいる。彼をパーティに加えると……



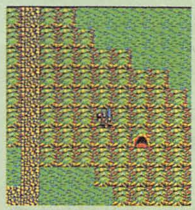
▲当然といえばそうかもしれないが「シーブズ・ギルド」へと行けるようになる。これは，いわゆる盗賊の組合。アイテムも売ってるぜ

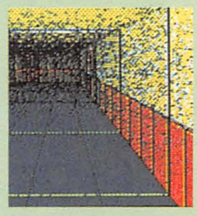
ゴブリンの棲み家

村長の依頼を受けて村から南へと進む。しばらく行くと小高い丘の上に大きな穴があった。ここがゴブリンの棲み家である。

穴の中には灯りがなく，暗い。たいまつを市場で購入していれば，それを使うのもいい。しかし，貧困にあえぐ我々にとってそんな余裕はない。プリーストあたりに「ライト」の呪文を唱えさせるのが得だね。

さて，このダンジョン（？）は地下300階もあり……というのはウソで，1階しかない。しかも迷路状ではないので歩くだけなら簡単である。ところが……。敵が強い強い。仕方がないので入口正面の扉を開けたところにいるゴブリンどもと戦い，経験値とゴールドを略奪（！）したら村へ帰るというのをくり返すことになる。効率良く進めたいのなら，ダンジョンでも屋外でもゴブリンおよびホブゴブリン以外とは戦わないことだ。虫とか蛇とかいろいろいるけれど，毒を持っていたりするのでやっかいなのだ。注意せよ。


◀ザクソンの南，丘の上にポッカリと穴が開いている。昔からパソコンRPGでは「モンスター＝悪いヤツ」の公式が当てはまる。やっつけろ，やっつけろ！


◀灯りをともしても，なお薄暗いダンジョンの内部。「ラプラスの魔」といい「ロードス島戦記」といい，雰囲気がいいんだよねー



◀扉を開けると……でたっモンスターだ！このゲームには戦闘モードが二つある。「タクティカル・コンバット」と「クイック・コンバット」だ。前者は一見するとウルティマ風で，後者はウィザードリィ・タイプかな。強い敵と戦うときは「タクティカル～」で，じっくりとプレイしたい。少々シミュレーション的だぜ，あたっ！


◀タクティカル～の戦闘画面だ。移動コマンドを選択すると写真のように1ターンで進めるフィールドを表示してくれる。作戦を立てて戦うようにしたい


◀ダンジョンの北東。シークレット・ドアを開けると武器や防具などが手に入る。かなりいいものなので，ぜひ見つけよう



▶このダンジョンでの最後の敵が，ホブゴブリンとゴブリン，ダークエルフの混合パーティだ。レベル3ぐらいになれば勝てるだろう。「エンチャンテッド・ウエポン」という，武器をパワーアップさせる呪文を使え！



▲無事にヤツらを倒して村長のところへ行くと，ゴールドの他に経験値をドカッとくれる。一気にレベルアップだぜ，あたたっ！

アランの街



◀そして，さらにアランの街の北の「暗殺団のアジト」まで教えてくれる（彼がいないと，その場所に行っても何もない）。ただし一度見てしまえば，彼をはずしてもOK

ザクソンをでて，さらに南へ向かう。街が見えてきた。アラニアの首都・アランである。ここの施設は酒場，市場，寺院の他にお城やウィザーズカレッジなんていうのも見られる。

と，盛りあがってきたところだけどページの関係上，ここまで。アランの街を中心に何が起こるかは写真を見てほしい。それでは――。


▲暗殺団なんていっても盗賊の集団に過ぎない。弱いぜ弱いぜ！フロアは3階分あるので見逃さないように。そしてこの絵を見て，手紙を拾えば……



◀入れてくれなかったお城に入り，さらに武闘大会にまで出場できるのだ。勝ち進むと経験値，そして強い武器までくれる！　ラッキー♥



サイバーパンクAVG

スナッチャー

©コナミ

- 対応機種：PC-8801SRシリーズ
- 価　　格：　8,800円

Written by 佐久間亮介

コナミ初の本格的アドベンチャー・ゲームということで注目されている『スナッチャー』。しかも，PC-88版が先陣を切って発売されるというコナミ初の快挙（MSX2版の発売は12月23日に延期されました）!?

〝サイバーパンク〟という流行りの言葉をゲーム・タイトルの形容として用い，退廃的な近未来世界を表現。映画『ブレードランナー』の雰囲気を意識したAVGの中でも異色作といえます。また，コナミもだいぶ前から宣伝広告に力を入れ，新分野のAVGに意欲的にチャレンジした作品です。

この「サイバーパンク」の世界をじっくり楽しんでください。

プロローグ

1991年6月6日，モスクワ。チェルノートン研究所において大惨事が発生。開発中の細菌兵器「ルシファーα」が大気中に洩れ，東欧諸国，ユーラシア大陸の80％が壊滅。このとき，世界の半分が死滅した。

そして，50年後。

ネオ・コウベ・シティ――人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体バイオロイドの出現である。国籍，目的，正体不明，某国の新兵器か？宇宙からの侵略者（エイリアン）か？　彼等は冬になると現れ，人を殺害，密かに本人とすり替わり，社会に浸透していく。人工の皮膚を持ち，汗をかき血を流すこともできる。極めて有機的かつ，無機体そのもの。オリジナルとの見分けはほとんどつかない。奴等は人間と身体をすり替える（スナッチ）ことから，〝スナッチャー〟とよばれる。

人間か，スナッチャーか？　極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。危険を伴う訓練を受けた非情の男達。人々は彼等をJUNKER（ジャンカー：屑鉄処理）とよんだ。

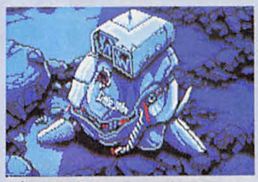
ざ，ザ・斬新

プレイヤーは3年前に記憶を失ってしまった男，ギリアン・シードとなり，スナッチャー捜査に乗りだします。とりあえずJUNKER本部をうろついてみるといろいろな人達と会います（いろいろといっても4人だけなんだよな）。

ここで人物紹介もかねた会話がかわされます。ここらへんは『ジーザス』のノリですね。また，本部内には射撃場



◀ここが，同じJUNKERである「ジャン・ジャック・ギブスン」からスナッチャーを追いつめたと報告のあった場所。ジャンは無事なのだろうか？



▶こ，これは…！ジャンのナビゲータである「リトル・ジョン」ではないか!!まさかジャンもこんな風に…，急がないとジャンがあぶない!!

ACT1（第1部）



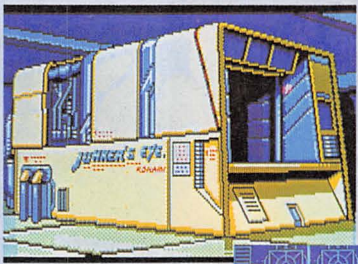
◀この人がJUNKER本部の局長，「ベンソン・カニンガム」。特殊部隊FOX HOUND，スナッチャー特殊班を経て，今の地位にある



▶彼女が本部内の案内をしてくれる，「ミカ・スレイトン」。受付け兼オペレーター。23才。警察には不似合いなほど美人



◀「ハリー・ベンソン」。彼がJUNKER本部のメカニック・マン。大惨事により両親をなくしている。彼も，ギリアン同様，記憶をなくしている



◀ここが射撃場。ここでは，射撃訓練を行なうことができる。1度は，やってみよう。やみつきになるから…



▶これが訓練中の画面。ターゲットの出現したところに対応したキーを押せばよいのだが…。ちなみに写真のようなことをしてはいけません

もあり，射撃訓練を行なうと簡単な射撃ゲームがプレイできます。モグラ叩きのようにターゲットのでた場所に対応しているテンキーを押せばいいのですが，これがメチャクチャむずかしい!! 4段階からレベルを選択できるのですが，レベル1～3までは何とか指がついていきますが，しかし!! レベル4になると，完全にパニック!! 頭が押そうと思っているところと実際に指が押しているところが全然ちがったりして…（ただ単に，本人の反射神経のなさがでただけという話もある）。

また，ゲームの中盤では，目撃者から聞いた容疑者の特徴をもとに実際にモンタージュ写真を作らなければなりません（目，口，鼻，りんかく，髪型を各四つから自分で選ぶ)。これは，フラグを立てる重要なポイントであり，コマンド選択式の AVG の欠点である〝全部の場所ですべてのコマンドを選択すれば解ける〞ということを克服しています。

ユニークなメッセージ

今までのAVGやRPGなどの雰囲気を大切にするゲームでは，メッセージの内容もそのゲームの雰囲気に合わせて書かれています。重く暗い雰囲気のゲームならメッセージも重く暗い雰囲気というようにです。

しかし，『スナッチャー』ではシリアスな内容のくせにギャグがたくさんでてきます。ついさっきまで，暗い雰囲気だったのにつぎのシーンに行くと急にギャグで雰囲気を変えたりなどの手法が使われているのです。このギャグがとてもセンスがよく，ものすごくテンポがいいのです。へたなギャグが入っていたら，ゲームのテンポは逆に悪くなり，ゲームがメチャメチャになっていたでしょう。コナミだからできる技です!! 僕等はこんなAVGを待っていた!?

うーんコナミック

さて，最近のAVGでは常識となりつつある音響効果（ミュージックのこと）ですが，これがすごい!! たとえば店の前に行くと店内でかけられているBGMが小さく聞こえたり（もちろん店の中に入ると音は大きくなる）するなど凝りすぎといいたくなるほどの凝りようです。

特に爆発音や電話の呼びだし音などは，サンプリングをうまく駆使して，効果をあげています。さすが音楽（音）には定評のあるコナミです。また，チョッパーベースの音などを使っていたりして，コナミックな曲をPC-88で聞かせてくれます。ゲーム・ミュージック・ファンは必聴ですぞ!! MSX 2版はSCCカートリッジが付属されますので，さらにコナミらしい音色が期待できます。

AVGの真髄を見たり！

この『スナッチャー』は，今までのAVGの良いところをすべて採り入れ，それに独自のアイデアを入れることにより，とてもすばらしいものに仕上っています。全画面のアニメーションも1部ではヒントになったり，目撃者の話もゲームを解く上での重要度をあからさまにせず，プレイヤーの思考性・推理性を重んじた内容になっているのです。

このソフトをプレイすることによってAVGの良さを改めて再確認させられました。

ズバリ，『スナッチャー』をプレイしない人にAVGは語れませんよ!!



▲なんとか，倒すことができた。それにしても，こんな奴が人間とすり替われるから化学の力はこわい



▲うわっ!! 何ものかの攻撃を受けてしまったギリアン達。事態は急変してしまった!

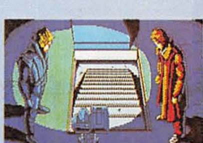
ACT2（第2部）



◀不気味な病院だ。ここにスナッチャーが潜んでいるという情報は，果して本当なのだろうか？



▶どう見ても，普通の病院にしか見えない。情報はガセネタだったのか？



◀地下への階段を発見!! この下にスナッチャーがいるのか。それにしても，なぜ病院にこんなところがあるのだろう？



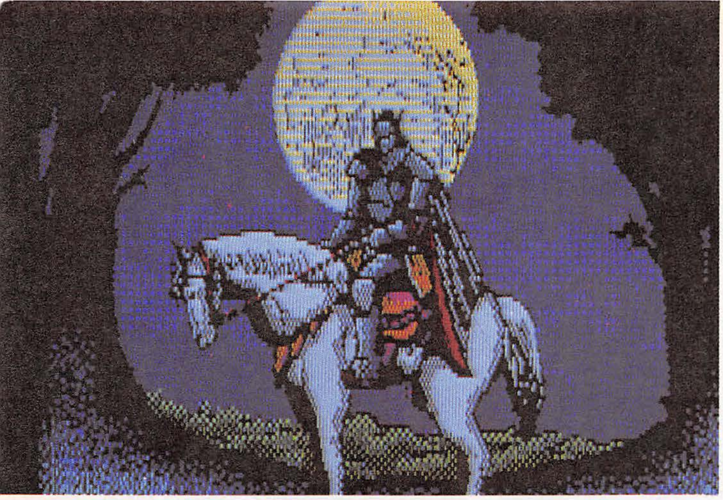
▲ついに，スナッチャー出現!オレの怒りのブラスターをくらえ!!



▲ブラスターをくらっても，まだ生きている…なんて奴なんだ。こいつを倒さないとオレが殺されてしまう



▶はたして，ギリアン達はこのピンチからぬけられるのか？ ギリアン達を撃ったのは何者なのか？ すべては，君がプレイしたとき明かされる!!



デスブリンガー
Death Bringer

日本テレネット

対応機種：ＰＣ-9801シリーズ
価　　格：9,800円

Written by 倉元一浩
協力：Ｒ.引本＆Ｋ・大亘

もうすぐ日本テレネットからリリースされるゲームは，本格派RPG。テレネットとしては，意外にもアクション要素がまったくない作品。その名も『DEATH-BRINGER』。

もちろん，ただのRPGに終わらせるようなテレネットではありません。戦闘シーンは，戦略的なシミュレーション・モードを用いたり，魔法ごとに細分化させ各キャラクターの個性を特徴づけるなど，新しい試みが多く採り入れられている。

また，キャラクター・デザインなどもアニメ界の巨匠，"越智一裕"氏を起用。

ストーリー

昔，魔物たちが世の中を支配する時代，人間はあまりにも非力だった。人々は，あらゆる武器で魔物に立ち向かったが魔物たちを倒すことはできなかった。

やがて人間たちは，生存圏を失ってゆき，山岳部でかろうじて生きのびていた。しかし，人間たちは，魔法を手に入れたことによって魔物たち以上の莫大な力をつけ，魔物たちを倒していき，世界の支配者として君臨していったのである。

ところが愚かな人間たちは，魔法の力を利用して人間同士の戦いをはじめた。戦いは続き，人間界は絶望の危機に陥る。

そこで，人間のある指導者は，魔法じたいをこの世から消滅させようとするが，他方の指導者たちは，魔法を残したまま，戦いを止めようとした。そして，長い年月が流れて，現在……。

ニュータイプの3D・RPG

３ＤのＲＰＧといえば，『ウィザードリィ』が第一にあげられる。そして，最近では『マイト＆マジック』などの作品もある。

こういったゲームは，迷宮などを歩いていると，敵が突然，炎のごとく現れて，逃げようとしても，つかまってしまうというパターンが見受けられる。

しかし，この『デス・ブリンガー』というゲームには，遠近感というものがあり，敵が遠方に見えて，戦いたくなければ逃げることもできる。こういった気配りは，進行上プレイヤーにとって，とてもプラスになる。

また，今までのＲＰＧには，必ずといっていいほど，〝レベル〟というキャラクターの成長課程を表し，ゲーム進行に対し重要なパラメータがある。ところが，このゲームには総合的なレベルといったものはなく，そのかわりに〝キャラクター技能〟というパラメータが立っている。

〝キャラクター技能〟とは，レベルを細分化することにより成り立っている。たとえば，剣ばかり使っている者は剣の腕ばかり上達するが，弓の腕などは上達しない。すなわち，すべての武器，魔法，能力，それぞれに部分的なレベルにわけられているのだ。

したがって，ゲームを解くには，その場その場の状況にあった能力を持つキャラクターで冒険するのが望ましいことになる。



◀ゲーム・スタート地点の村のパメムード寺院。ここでは，傷の治療や体力の回復，新しい魔法などを教えてくれるんだ。利用できるものは，ちょくちょく利用しよう



▶ヘルドンの鍛冶屋。ＲＰＧにはつきものの武器屋さん。店の主人の話によると，村長さんの娘さんが，この店で何かを注文したらしい。いったいなんだろう



▶村から一歩，足をだすとそこは別世界。どこから敵がやってくるかわからない。でも，正面の敵なら遠くからでも見えるゾ！

冒険に合ったパーティーを作ろう

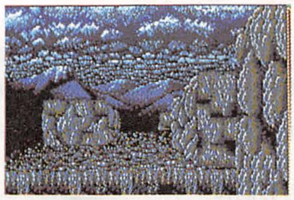
このゲームは，４人パーティ形式なので，プレイヤーは，冒険をしていく際に３人の仲間を作っていかなければならない。仲間になるキャラクター候補は全員で10人。プレイヤーは，この中から気に入った３人を選ぶことができるが，仲間の持ってる能力を考えなければ，とんでもないパーティになってしまう。剣しか使えないパーティだと，接近戦しかできず，遠距離戦では対応できない。これの逆もあり，魔法しか使えないパーティは肉弾戦には向かない。だから，接近戦も遠距離戦も可能なメンバーを選択することが重要だ。

仲間となる10人のキャラクターたちは，顔や性格がかなりちがう。これらのキャラクターたちは，『北斗の拳』などの作画監督を行なっていた越智一裕氏が手がけたもので，どのキャラクターもゲームに合った良い雰囲気をだしている。顔に似合わず，たよりになる奴もいるので，そこらへんは，自分で研究しよう（ちなみに，ゲーム・スタート時は，主人公１人だよ）。

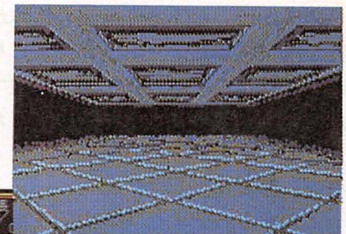
種々さまざまな地形

今までの３DタイプのRPGだと，背景の大部分がダンジョンや森というのが多かったが，この『デス・ブリンガー』は，森や街，ダンジョン，廃墟（はいきょ），山岳部，城，神殿など，バラエティに富んでいる。森や洞窟などは，多少，見にくいところもあるが，それなりに感じをだしている。神殿などは，柱や奇妙な扉があったりしてなかなか神秘的なものを感じさせてくれる。

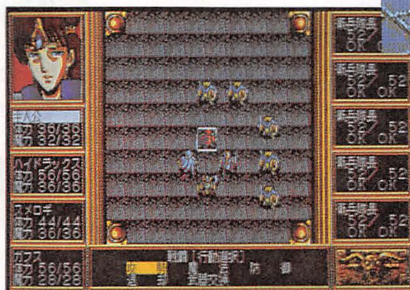
洞窟などでは，壁がくずれているようなところがあって，そこからときどきモンスターがのぞいているような場面がある。これがまた妙にリアル！



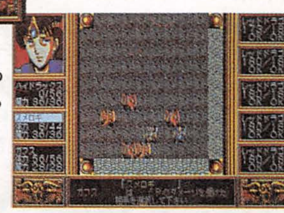
◀スォードピーク山。まだ，完成版じゃないからどこにつながっているのかは不明だけれども，このカベの質感，雰囲気がバッチリでているネ～！



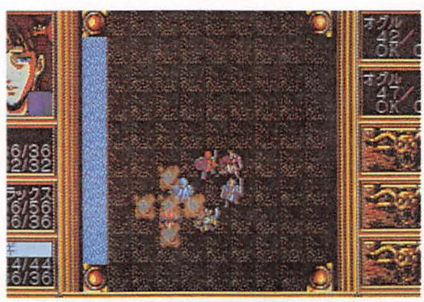
▶ディガの神殿。何かギリシャ・ローマ時代の建築物を思わせる作りの神殿。オイオイ，誰だい，聖闘士星矢ァァ～！　なんて言ってるのは!?



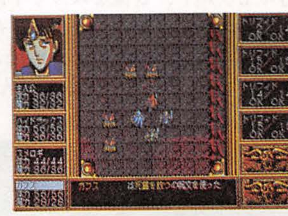
◀これが『デス・ブリンガー』の戦闘シーンだ。敵に応じて魔法を使ったり，接近戦にもちこんだり，いろいろな戦闘方法を考えよう



▶神殿内でレッド・ドラゴンに遭遇した。こいつは，なかなかてごわいゾ。接近戦にもちこんだら仲間を１人やられちまった～。ピ～ンチ！



◀森の中でオグルと対戦中。オグルに向かって爆燃の魔法を使ったら敵の近所にいる味方もまきぞいにしちまった～

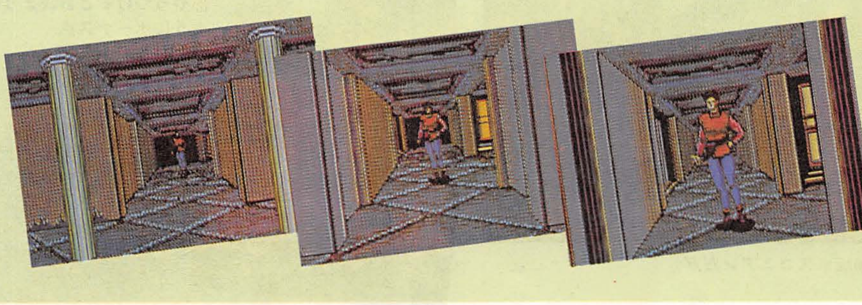


▶いろいろな場所に応じて，戦闘シーンの背景も変わっていくところなどいいですネ。ちなみに，今使っている魔法は，〝死霊を放つ〟というもので，炎の魔法のようなもの

戦略的要素の強い戦闘シーン

戦闘シーンは，３Ｄではなく上から見た画面で，『ティル・ナ・ノーグ』のような感じ。

メンバーの配置と攻撃方法をよく考えて行動するよう戦略的要素が強い。ヘタに魔法を使ったりすると，そばにいる味方を傷つけたりするので気をつけよう。



◀遠くのほうに人影が見えるゾ。一歩進むにつれて人の大きさが変わっていくところなど，３Ｄならでは。いい雰囲気がでてるな～

チャレンジ！X68000

のほほほ，とうとう電波の新作が私たちの目の前に姿を現しました！『ドラゴンスピリット』を発売してからずっと沈黙を守ってきた電波ですが，意表をついたゲームで突然の発表となりました。

そのゲームも『ボスコニアン』と『ファンタジーゾーン』の２作。

どちらもビデオゲームで評価を受けた大作で（もちろん時代はちがいますけど），電波の技術によってX68000のソフトとして登場するわけです。

ボスコニアン ファンタジーゾーン パワーリーグ

Written by 川野俊充

そして，ハドソンのＸ68000用ソフトとして，『桃太郎伝説』に続く第２弾として発売になる『パワーリーグ』をレポートしましょう。

どーだまいったかボスコニアンだ！

７年前，ゲーム・センターに登場したナムコの名作，『ボスコニアン』がX68000のソフトになっちゃったんです。しかも，オリジナルに限りなく忠実という電波のポリシーに加え，原作のゲーム性を損わない程度の味付けもされるそうです。

なんてったって，このゲームがでたのは７年前ですからね。ボクなんかこの頃は小学生だったわけだし，「あの感動を再び」ってな感じです(？)

『ボスコニアン』のゲーム内容は，いたって簡単で，自機を操って宇宙空間に浮かぶ宇宙ステーションをひたすら壊すだけ，というものです。「なんだつまらない」と思うかもしれませんが〝ルールが簡単なゲームほど奥が深い〟といわれるように，やり込めばやり込むほど味がでてくるというもの。特に最近のパワーアップが激しく，ハデハデのゲームに慣れている私たちにとって，このような地味なゲームはかえって新鮮な感覚がしてのめり込めますよ。

ビデオゲームと大きくちがうところといえば，ＦＭ音源とサンプリングを駆使しているところ。ビデオゲーム版からは予想もつかぬような，音源をフルに使ったオリジナルの曲が用意されるとのことです。

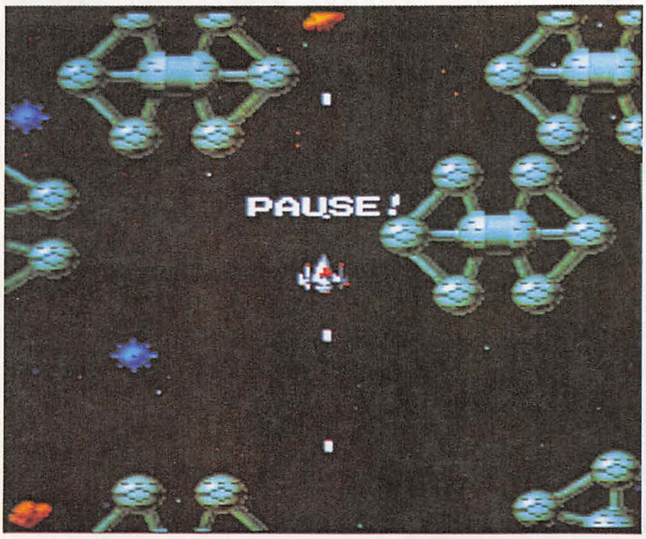
サンプリング・ドラムはもちろん，オーケストラヒットなどもステレオで，ばんばん鳴って（サンプリングに音階



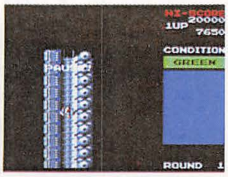
をつける機能を持っていないＸ68000ではこれって驚異的なことなんだよね)，チョッパー・ベースとかもぎんぎんに弾いちゃってそりゃもうスゴイ！

発売は12月20日ともう間近。〝ゲームの良さ〟という点をもう一度見つめなおす，という意味でも，このようなオールド・ゲームに挑戦するのもよろしいんではないでしょうか？

いんではないでしょうか？



▲本邦初公開！　これがＸ68000版ボスコニアンだ!!



◀いざ　発進！　さらば！地球よ（ヤマトじゃないんだってば)!!



◀なにもしないでぶらぶらしていると，時たまこのように「ふぉーめーしょんあたっく」がでてきます。全部やっつけるとお決まりのようにボーナス点



◀Ｘ68Ｋ版のみにあるパワーアップ。前３方向，後１方向の４ウェイ弾が撃てるようになります。さすがに34面ともなるとこれがないとキビシイ!!

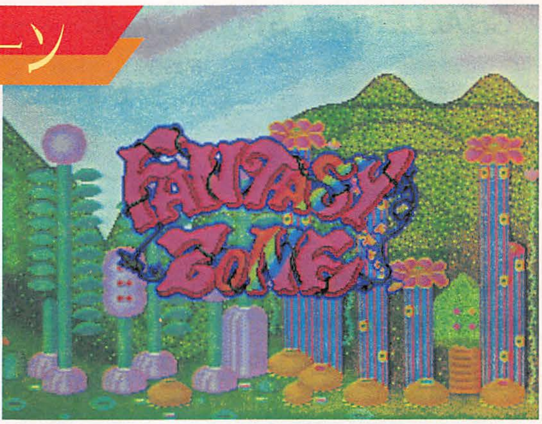
そしてどと一のファンタジーゾーン

電波の新作のもう一つが，この『ファンタジーゾーン』です。こちらはセガのシューティング・ゲームで，それほど古くありませんから知らない人も少ないでしょう。

X68K版は開発に入ったばかりで，背景がスクロールする，といった程度です。話によると今，スプライト・エディタを作成しているところで，それが完成しないことにはトントン拍子には開発が進まないんだそうです。

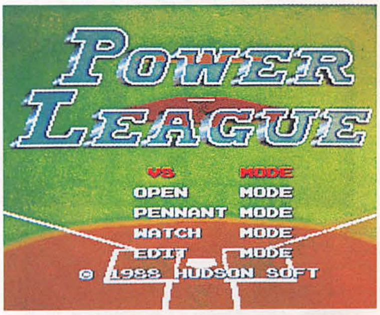
そしてBGMについては，『ドラスピ』に続いて，あたくし〝はちみつ〟が担当させていただくことになりました。ミナサマ，よろしく。

というわけで『ファンタジーゾーン』の開発進行状況は，また次号で紹介します。



▲はじめに言っときますけど，これはX68000の画面です。

なんてったってパワーリーグ，あなたもアイドル



『パワーリーグ』はPCエンジン版の移植となるわけですが，ハドソンのX68000用のソフトとしては，『桃太郎伝説』に続く第2弾となります。

このゲームは，いわゆる『ファミスタ』タイプの野球ゲームなのですが，打者が打球を打った後の画面が真上から見たタイプなので，その分少し守備がむずかしくなっているようです。

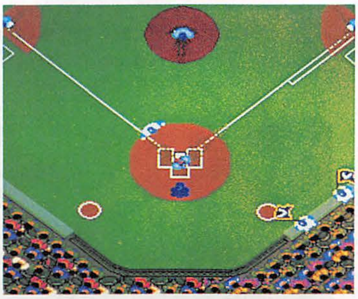
なぜなら他の野球ゲームと同様にボールの影を追って補球することができないからです。影が球の場所を示さないので目測でなんとかしなければなりません。これは画面を真上から見るタイプのゲームの宿命ですから，しかたがありませんけどね。

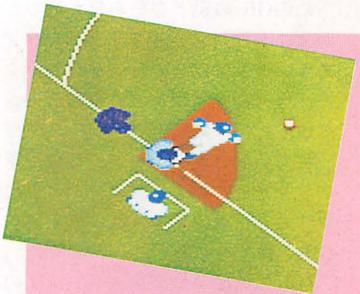
でもそのかわりに高い打球などは，ボールが画面いっぱいに大きくなり，迫力は満点です。X68000だということもあってPCエンジン版よりもグラフィックが数段良くなっているらしいし（すみません，ボクPCエンジン版をあまり見たことがないのでよくわからないのです），ホームランを打ったときなどの選手の芸がなかなか細かいのです。

また，このゲームの目玉(？)は，「アウト！」とか「ストライク！」とかの声が高橋名人の声をサンプリングしているのだそうです。

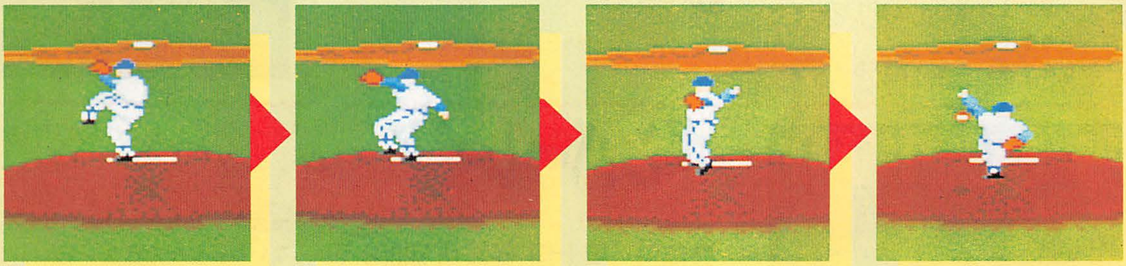
プロのアンパイヤらしくないところがいい!?


▲さすがX68K！グラフィックのち密さは野球ゲームの中でピカー!!


▲ホームランを打ってバンザイしながらもどってくるオチャメな選手。でもさすがにバック転はしなかったわ


▲返球がきたのはいいけど，こりゃ完璧にセーフのタイミングだね

見よ，流れるようなピッチングフォーム



CHALLENGE! SEGA GAME ©SEGA

チャレンジ！セガゲーム

10月29日，ついに発売されたメガドライブは，なかなか好調な売行きを見せているようだ。

セガの予想以上の売行きを示しているせいなのかは知らないが，秋葉原などでは本体だけしか手に入らないという，なんともおまぬけな状況が続いた。でも，ソフト開発のほうは，セガ以外にアーケード・メーカー８社を含む10社が参入するというウワサもあり，今後ますます盛りあがる気配を見せている。

さて，今月はマスターシステム用のソフトも見捨てずに紹介するよン。

Written by MUNEPI♬



超音戦士ボーグマン

発売日:12月1日 価格:5,000円

すとおりぃ

西暦2030年，過去に破滅した東京は，海上都市・メガロシティとして復興していた。世界制服を企む闇の犯罪組織GILの首謀者ギルバート・メッシュはさまざまな妖魔を操り，その邪悪な野望のキー・ポイントとなるこの都市に対して攻撃を開始した。

このGILの動きをいち早く察したのが天才女性科学者メモリー・ジーンである。彼女はGILの野望を打ち砕くべく，３人のサイボーグ戦士のチームを結成した。

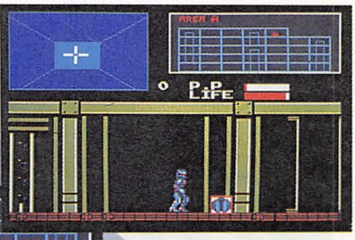
彼らの名はボーグマン。普段は学校の先生をしているが，ボーグマンに変身するとプロテクト・スーツを装着しGILと戦うのである。

GILの妖魔基地がメガロシティのはずれにあるという情報を得たメモリー・ジーンはボーグマンの１人，響リョウに出撃指令をだすがAからGまでの七つにわかれた妖魔基地を順に制覇し，アイテムを拾い集めてパワーアップ!! エリアGには美しくも凶悪なギルバート・メッシュの腹心ダスト・ジードが待ってるぞ！

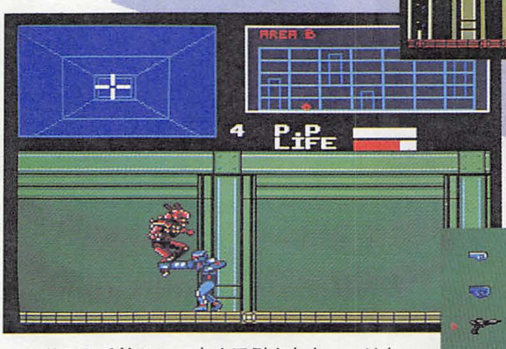
——なんて書いてもいまいちノレないのは，ボクがアニメのボーグマンを見てないせいだろうか？ 最近テレビ見てないもんな。第１話からビデオ録ってる人いたら，見してね。



▲このおねえさんが天才科学者さんなのかな？ ときどき現れては有益な助言を与えてくれるぞ



▶まずはエリアAで,シールドを取っておかないと，エリアBに入っても身動きが取れない。目の前に落ちてるのがそれ



▲エリアBではこいつを４匹倒さなきゃいけないのだ



▼これがアイテムの選択画面。サイコパンチが強いけど，サイコパワーを消費する。通常の敵にはジリオンが有効だ



ボンバーレイド

発売日:1月上旬 価格:5,500円

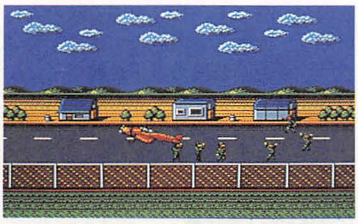
『ボーグマン』もこれも，11月号で紹介してるんだよね。

「メガドライブ買っちゃったから，もうマスターシステムのソフトなんて，いらないね」なんて思ってる人がいたら，そいつは危険な思い込み。注意し

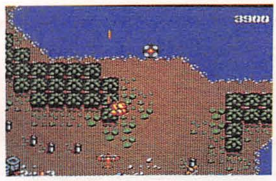
よう。この『ボンバーレイド』，今までのセガ用のリアルタイム・シューティング・ゲームのなかでも1，2を争うぐらいのできの良さなんだ。

前にも書いたと思うけど，元ネタはあの『ソニックブーム』。

プレイヤーは，最新戦闘機RF-4（とはいえ舞台は数十年前）を操って敵を次々に撃破していくという，よくあるタイプのシューティングなんだ。けど家庭用のゲームマシンでは最近横スクロールの物ばっかりだったから，実際に遊んでみると，この縦スクロールとい



▲RF-4出撃!! 五つのミッションを見事クリアして生還できるか？ そいつぁ君の腕次第!?



▲画面中央上部に漂っている，座布団みたいのが〝パワーキャリア〟。撃墜するとパワーシェルをはきだす。そいつを取れば，RF-4はパワーアップする

う構成が，妙に新鮮に映るんだよね。なんかひさびさの正統派シューティングって感じ。

近頃のシューティングには〝パワーアップ〟が欠かせない。このゲームでは，

● 自機の機銃が10段階で強くなる
● 支援機が2機まで付く

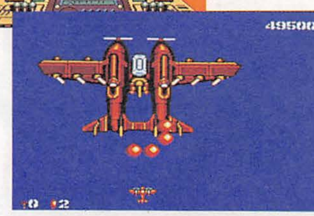
と，大きくわけて2とおりのパワーアップが用意されているんだ。

その他にも，RF-4にはいざというときに威力を発揮する〝ファイナルボム〟なんて言う超強力ウェポンが搭載されていて，ゲームにメリハリを付けてるんだ。

ちなみにステージ数は五つ。ひととおりクリアすると引続き2周目にはいる。で，2周目を終えれば真のエンディングを見れるという仕組みになっている。

▼一つミッションをクリアするたびにこのように戦果が表示される。このゲーム，全体的に1942に似ている





▲ミッション3のターゲット，超巨大爆撃機。ファイナルボム（オレンジ色の弾）で攻撃だ！支援機を従えていると効果範囲が広がる



メガドライブ
おそ松くん

発売日:12月下旬 価格:5,500円

さて，今月紹介する唯一のメガドライブ用ソフト。それがこの『おそ松くん』だ。天才バカボンに続いて，赤塚作品2作目のゲーム化ってことになるのかな。

なんでもこのソフト，セガのユーザーの年齢層が比較的高いことに注目し，小学校低学年ぐらいの小さい子供たちにまでユーザーの層を広げる目的で開発されたらしい（ま，それがすべてではないだろうけど）。手元の資料を見ると，対象年齢は8才前後だそうだ。

そのためなのかな，ステージ数は全3面と少ない。

おそ松くんが，イヤミの造ったパラレル・ワールドに連れ去られた弟たちを助けにいく，というのがこのゲームのストーリー。桃太郎，白雪姫，恐竜と，それぞれテーマの決められた（?）パラレル・ワールドにでてくるのは，ちび太やでかぱんなど，おなじみのキャラ。とはいえ，桃太郎の世界では，ちび太もお地蔵さんのかっこうしてたりと，なんか変。さすがパラレル・ワールドってかんじなんだな。

原作と同じく，キャラクターのおもしろさを売りにしたゲームだね。これ。



▲あみだやスロットマシンなど，ゲームの中でゲームを楽しめるんだ



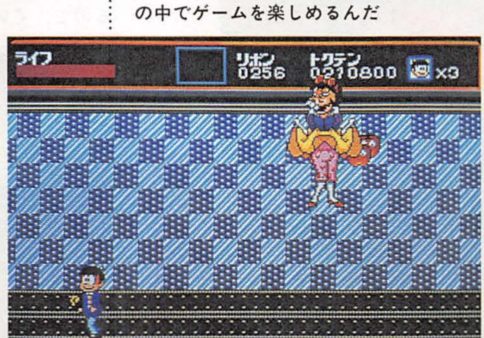
▲すいません。名前忘れちゃったんですけど（だよ～んのおじさんでしたっけ），みんなこんな風に（これ1面だから桃太郎風）アレンジされて登場してくる。おかしいでしょ

▼捕らわれた兄弟を助けるたびに少しずつパワーアップしてくんだ





▲ゲーム途中で拾ったリボンと交換に，アイテムを入手



▲見てこの強烈なキャラクタ！ イヤミのこんな姿など見たくなかった，とほほ。このキャラを描いたの女性の方なんだそうで……

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ！PCエンジン

噂のスーパーファミコンが発表され，新たに生まれ変わるテレビゲーム界。

PCエンジンもCD-ROMプレイヤーが発表され，新メディアの展開が期待されるところ。

さて今月は，ビデオゲームから移植の『ファイティングストリート』と新感覚のシミュレーション『ネクタリス』を中心に，新作を紹介していきます。

Written by アルファ加藤



ファイティングストリート

ハドソン

価格：5,980円（発売中）

ビデオゲームで人気のあった『ストリートファイター』が，CD-ROMでPCエンジン用に『ファイティングストリート』として登場です。

このゲームは，大きなキャラクター同士の迫力ある格闘が売りものです。その技には，通常攻撃のパンチ，キックの他に特殊な大技（波動拳，旋風脚，昇竜拳）があり，ゲームをさらにおもしろくしています。

ところで，ストリート・ファイターと言うのは街の路地裏などでルール無用のケンカをやって，それを見せものにする男たちのことです。プレイヤーの竜はその最強をめざし，各国をまわって戦います。



▼竜の対戦相手は，日本，アメリカ，中国，イギリス，そしてタイの5か国，計10人だ



▲こいつは日本２人目のGEKI。手裏剣とワープだけ注意すれば楽勝！

ビデオゲーム版とPCエンジン版のちがいは，まず技のだしかたが挙げられれます。

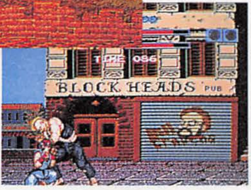
PCエンジンのパッドはボタンが２個で，押した強さを読みとることはできません。だから，ボタンを押している長さで技を決めます。ポンと短く押せばスキのないジャブや前ゲリが打てるし，グッと長く押せば腰の入ったストレートや回し蹴りが打てますが，こちらはスキが多く敵の攻撃を受けやすい欠点もあります。

もう一つビデオゲーム版と大きくちがうのはサウンド。CD-ROMをメディアとするメリットを十分に生かした生(?)の音が迫力を倍加してくれるのです。

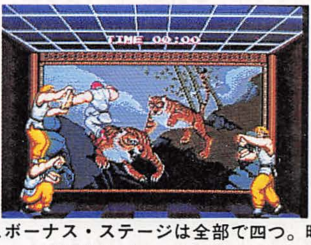
竜が立ち向かう相手は，日本，アメリカ，中国，イギリス，そしてタイの５か国それぞれ２人ずつ。各対戦相手は，それぞれ得意とする技を持っているので，その得意技をださせないよう戦うのがコツです。特に中国の敵の素速い動きとイギリスの敵の大技には要注意！　また，最後のタイの相手には昇竜拳が使えないとキツイものがありますよ。

▼中国は，万里の長城での戦い。敵の動きが素速いので要注意





▶これはイギリスの対戦者バーディー。強烈なヘッドバットはダメージも大きいゾ



▲ボーナス・ステージは全部で四つ。時間内の板割りやブロック割りの試技がある

必殺技はタイミングが勝負！



◀旋風脚：＋ボタンを下→左下→左の順に入れ，キックボタンを押す



▲波動拳：＋ボタンを下→右下→右の順に入れ，パンチボタンを押す



▲昇竜拳：＋ボタンを下→右→右下の順に入れ，パンチボタンを押す



ネクタリス

ハドソン

価格:5,800円(1月発売)

PCエンジン用初のオリジナル・シミュレーション・ゲームとして，ハドソンの『ネクタリス』が発売されます。

ゲームの舞台は21世紀，宇宙開発が進んでいる月面。ガイチという悪の帝国がそこを占領し，地球をも支配しようとねらっていた。

帝国によって捕(とら)われていた人々は，これを知り脱走して地球侵略の要(かなめ)となる重軌道要塞モアの破壊を決意した。モアの打ちあげ基地ネクタリスをめざし戦かうのだ！

この『ネクタリス』の大きな特徴は，シミュレーションの初心者でも支障なくプレイできるよういろいろな工夫がなされている点です。

まず，タイトル画面で〝インストラクション・モード〟を選ぶとユニットの移動方法や攻撃，占領の方法などコンピュータが実際にプレイしながら説明してくれる親切設計です。また，ゲーム中にも，自軍・敵のユニットとも各能力（移動力，攻撃・防御力，特徴など）が随時見れるので，従来のシミュレーションのように，ぶ厚いマニュアルを読みながらでなくても気軽にプレイできます。

見た目にはPCエンジンのグラフィックス機能をうまく生かし，シミュレーションにありがちな退屈さを解消しています。各オペレーション・マップはセピア調の絵で月面の雰囲気をうまくだしている点や，ヘックスはユニットの移動時や攻撃時にのみ表示されるようになっていてグラフィック効果を損わないようになっているのは評価できます。

また，戦闘モードも両側から編隊が進軍してきて砲撃するアニメーションが多彩で，プレイヤーを飽きさせません。



▶これがインストラクション・モード。右側にパッドも表示されて，まさにマニュアルがソフト内に入ってしまったのです



▶青く表示されているのが自軍の工場と各ユニット。上の黄色の工場は中立の工場だ。占領すると中の兵器をすべて味方にできる

▼ゲーム中，ユニットにカーソルを合わせ〝性能〟を選ぶとそのユニットの特徴と能力がいつでも見れる



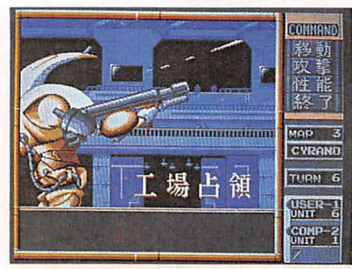


▲これが戦闘モード。ハデな砲撃シーンはプレイヤーを飽きさせない。ダメージ状況も一目でわかる

ゲームの要素には，二つの大きな特徴があります。一つは戦闘のときに周囲のユニットが影響を与える包囲効果があることです。敵に攻撃をしたときその敵のまわりに味方のユニットがあると，数と位置に応じて攻撃力や防御力がアップするもの。

もう一つは兵器の生産がないかわりに工場占領があること。これは，中立の工場や敵の工場を占領することによって，その工場内の兵器を自分のものにできるというものです。また占領した工場では，ダメージを受けたユニットも修理できます（ダメージの大きさに関係なく1ターン必要）。

自走砲，軽量武装車両，対空車両，野砲，歩兵，輸送，地雷）で，全23機種ですが，この中で歩兵（バイク兵なども含む）のみが敵の施設(しせつ)を占領できます。兵器は8機で1ユニットを構成しており，EXP（経験値）があがると兵器の最大能力がだせます。



▲これが工場を占領したシーン。なかなかSFしていて，いい味をだしている

CD-ROMソフト情報

CD-ROMのゲームとして以前に紹介した『ビックリマン大事界』が，まもなく(12月末)発売になります。シールを必死になって集めた人には，発売が待ちどおしいのではないかと思います。価格は4,980円です。

もう一つ，CD-ROMの特性を生かした『NO・RI・KO』が発売になりました（価格4,980円)。

これはゲームではないのですが，小川範子チャンとデートをしたり，遊んだりと，どちらかと言えば環境ソフト的なジャンルのもの。もちろん範子チャンの声と絵はそのまま取り込んだものですよ。

CD-ROMソフトはこの他にも，『天外魔境ジライア』(価格6,800円/来春発売)，コミックスのゲーム化『コブラ』（価格5,980円/来春発売）などの予定もあります（いずれもハドソン）。

今後，CD-ROMソフトもなかなか目が離せませんよ！



◀ビックリマン大事界



◀NO・RI・KO

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



ジングルベルも聞いていないような気もしないが，もう新年号。今月は，河野光プロデュース作品第２弾!!MSX２『ゼビウス～ファードラウト伝説～』のお話と，そして「これが!ナムコMSX戦略だ」第１弾をお送りします。

ゼビウス神話復活！そしてサーガへ

ついに，12月23日（クリスマスイブの前日）ゼビウスが発売されます。先月号，そして今月号の山下章先生のご紹介で，知っていると思うので，内容については省略。じっくり山下先生の記事を読んでください。

今回は，ゼビウスの進化論（ちょっとむずかしいかな？）ともいうべき，超巨大構想進行中ということで少し書いてみます。

1982年遠藤雅伸氏（現(株)ゲームスタジオ社長）らによってナムコからゼビウスが発進しました。その後，ファミコンにより『スーパーゼビウス～ガンプの謎』が発売され，そしてさらにMSX２により新しいゼビウスが登場します。しかしこれは完結編ではなく，さらに進化するのです。その進化した形は，かならず来年には答えがでます。じつは，今回のMSX２版ゼビウスのスクランブルのエンディングにヒントがあるのです。

ついにMSXの世界にファミスタ登場!!

みなさまのあつ～いご希望により，ナムコもすっご～い野球ゲームに挑戦します。

パソコン界では，ファミコン以上にいろんな野球ゲームがでて大ヒットしています。ナムコ，いや私個人，このような同じジャンルにチャレンジするのは，スゴーク好きです。あらゆる野球ゲームを研究して，後から発売するには，今までのものを超えた存在にしなければ，ユーザーの方々が満足できない，いや買っていただけないと思います。

現在，球場が完成しつつあり，つぎにいろいろなアイデア，企画の進行中です。

以前ベーマガ誌上にて，「あったらいいなあ，ファミスタこんな企画」で，たくさんのお便りをいただきありがとうございます。大変参考になり，すばらしい野球ゲームを完成させるべき，かてとしています。来年は今年以上にたくさんのソフトを発売し，また，パソコン界の新参者ナムコとしては，各パソコン・メーカーの方々のご協力をいただき，パソコン界を盛りあげて行きたいと思いますので，みなさんもご協力くださいね。

MSX版『ファミスタ』はこんな感じ



※写真はすべて開発中のものです。

お知らせ

MSX２＋全国縦断イベントにナムコも参加します。全国７か所にて，私，河野光，下積テラジ，そして新たに，MSXチームにニューフェース，シミュレーション・マニアのトヨタンで回りますので，会ったら声をかけてやってください。出展作品は，ゼビウス，そしてステージでは，ファミスタの画面（開発途中バージョン）や，ナムコ・コンピュータグラフィック・プロジェクト・チームが制作した，完全コンピュータ・グラフィック「ゼビウス」のイメージ・ビデオを公開します。テレビで有名な，「地球発22時」の番組タイトルやパナソニックの文字がファックスに変わるあのCMのコンピュータ・グラフィックを制作したメンバーですので，スゴイ！ぜひ見てください。それでは，エンターティメント・ゲーム・クリエイター　ナムコより今回はこれまで!!

SCOOP

PCエンジン次回作はワンダーモモに決定！

ベーマガ読者だけに特別速報！　ナムコット・PCエンジンソフト次回作は，ナント，ビデオゲームで大人気だった，あの『ワンダーモモ』に決定したんだよ。思わずニヤついてる人もいるかな。



新春特別 海外レポート

AMOA EXPO '88 in Chicago

REPORTED by 響 あきら

クリスマスにお正月。読者の皆さんにとっては，1年で一番ウレシイ時期じゃないかなぁ。だってクリスマス・プレゼントにお年玉だもんネ。今年は外国で年を越します。ごぶさたの響あきらです。

日本を離れて，もう半年近く。現在ボクはアメリカのミシガン州立大学に留学中です。今月はベーマガはじまって以来，初の海外レポートということで，ボクの出番というワケ。

先月はAMショーの特集だったけど，今月はアメリカのAMショーというべき『AMOA EXPO88』を取材してきました。

それでは，レポートをどうぞ!!



▲これは日本では未発売のWilliamsのNARC。2人同時プレイのアクション・ゲームだ

AMOAって何？

ボクが取材に行ったのは，11月3日から5日まで，シカゴで開かれた『AMOA EXPO88』。このAMOAというのはthe Amusement & Music Operators Associationの略で，日本で言えばAMショーのようなもの。でも，そこはアメリカのお国柄，AMOAはとっても豪華で，そして派手なんだ。会場は超一流ホテルの大ホールを貸し切り，装飾はまぶしいほどのキンキンきらびやか。入場者は40〜100ドルの高ーい入場料を払わなければならないため，日本のAMショーのような中高生の姿はほとんど見かけず，会場はずっと大人っぽい雰囲気。また，各ブースのコンパニオンはバニーガール姿・ほとんど水着姿で，ブース内を歩き回っていて，ゲームをしていると「このゲームに関してのご質問は？」とか「このゲームはどう？」と話しかけてくる（もちろん英語で）。

ホント，殺風景な会場で子どもたちがワイワイガヤガヤの日本のショーとは大ちがい。

これはちょっと余談だけど，ボクがアメリカに来て強く感じたことに，『アメリカではビデオゲームが一つのエンターティメントとして確立している』ということ。つまりビデオゲームが一部の人の遊びでないんだ。

ゲーム・センターがディスコやバーのように，立派な社交場なんだよね，アメリカでは。



▲セガUSAのブースは，ほとんどパワードリフト一色という感じ。複数同時プレイが可能な通信機能付パワードリフトもデモっていました

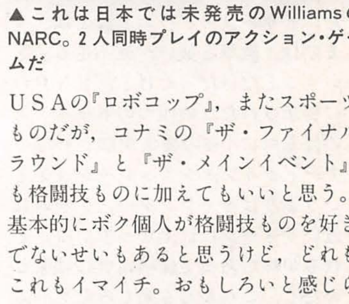
目立つ格闘技もの

さて，会場の雰囲気は豪華&派手だが，肝心のゲームはというと——全体的にパッとしないのが正直な感想。業界関係者の中には，「現在，低調なアメリカのビデオゲーム界にカツを入れるようなゲームをこのEXPOに期待したけど，ちょっとね」なんていう声も聞かれた。

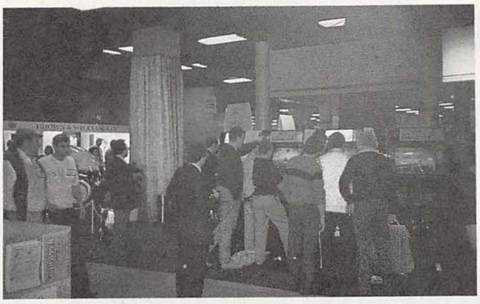
EXPO88に出展されたゲームは，後のリストを見てもらうとして，取材してボクが気づいた点を2，3挙げてみよう。

まず，目立ったのは格闘技ものが多かったこと。これは大ヒットした『ダブルドラゴン』の二番煎(せん)じをもろに狙った感じ。ざっ，と挙げてみると，元祖アメリカンテクノスの『ダブルドラゴンII』にはじまり，テクモの『NINJA外伝』，SNKアメリカの『P.O.W』，ジャレコUSAの『破兆』サンソフトの『TOUGH TURF』，データイーストUSAの『ロボコップ』，またスポーツものだが，コナミの『ザ・ファイナルラウンド』と『ザ・メインイベント』も格闘技ものに加えてもいいと思う。基本的にボク個人が格闘技ものを好きでないせいもあると思うけど，どれもこれもイマイチ。おもしろいと感じられるゲームは，残念ながら格闘技ものの中にはなかった。

また，これら格闘技ものも含めて2人同時プレイが可能なゲームがとっても多かった。この理由としては，アメリカのビデオゲーム機はすべてアップライトであり，同時2人プレイがしやすいという以外にも，アメリカ人は複数でワイワイとプレイすることが好きだということも挙げられると思うヨ。



▲車の中から撮ったシカゴの町。シカゴにはオシャレな建物がとっても多い



▲チェイスH.Q.のサイレン音がうるさいタイトーアメリカのブース。サイバリオンがないョー!!ぜひ一度プレイしてみたかったのに――残念

「ドライブ・ゲームに変化あり!?」

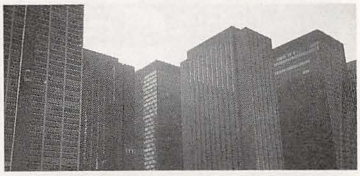
いまいちパッとしなかったEXPOだけど何も悪いことだけではない。その一つがドライブ・ゲームだ。EXPOには，ATARIの『ファイナルラップ』，セガUSAの『パワードリフト』，コナミの『ホットチェイス』，タイトーアメリカの『チェイスH.Q.』，の4ゲームが展示されていた。ドライブ・ゲームと言えば，今までは「敵車と競い，速く走る」ということだけだったけど，EXPOに展示されたこの四つのドライブものはそれに＋αの要素が加わっていて，ドライブ・シミュレーションというよりはキャラクター・ゲームに近いイメージに仕上がっている。どれもが味があって結構ボクには楽しめたし，これからも楽しみなゲーム分野だと思う。ただこの＋αの要素が複雑な設定を嫌うアメリカ人に受けるかどうかはチョッピリ不安。

あともう一つ注目のゲームがATARIの『サイバーボール』。ゲーム内容は，未来のスポーツ，ロボットによるアメリカンフットボールをシミュレーションしたもので，内容自体に目新しさはなかったものの，ゲーム・システムとグラフィックがスゴイ。100を越えるフォーメーションのなかから自分の作戦を選んでアメリカンフットボールもどきをプレイするという複雑なプロセスを，8方向レバーと1ボタンというシンプルな操作系で可能にしているからオドロキ。そしてグラフィックは斜め後方から見た感じの3Dだけど，とっても立体感があって，そして雰囲気も未来的。また，4人同時プレイが可能で，プレイヤー対プレイヤー，プレイヤー対コンピュータが選べるゲームづくりが，次世代のゲームという感じがするんだね，このサイバーボールは。



▲やたらと効果音の大きかったのはコナミのブース。そろそろコナミも大型機を作る時期かな

ATARIブースで，ATARIのオリジナルはこの『サイバーボール』だけだったけど，ATARIはまだまだ，これからも何かやってくれそうな期待感が持てた。



▲これがAMOA　EXPO88が開かれたシカゴのハイヤット・レジェンシーホテルだ。ハイヤット・レジェンシーホテルと言えば，アメリカでは有名な高級ホテル

メーカー名	ゲーム名／日本でのゲーム名	コメント
ARCADIA	WORLD TROPHY SOCCER	2人同時プレイ可能なサッカー・シミュレーション
	FAST BREAK	2人同時プレイ可能なバスケットボール・ゲーム。この他にSUPER SELECT SYSTEMとして以下のゲームを展示 ROAD WARS, XENON, WORLD DARTS, SPORTTIME TABLE HOCKY, BLASTA BALL, LEADER BOARD, SIDE WINDER, NINJA MISSION
ATARI	ASSAULT/同　名	海外バージョンでは，レバーが操縦桿になっている。
	CYBER BALL/未発売	ロボットによるアメリカンフットボール
	FINAL LAP/同　名	芝生の飛び散りかたが，印象的
	METAL HAWK/同　名	なぜかアナウンスが日本語だった
BALLY MIDWAY	IMAGE FIGHT/同　名(アイレム)	マクロスキャラがいっぱい。2面からむずかしい
CAPCOM U.S.A.	GHOULS'N GHOSTS/大魔界村	キレイ＆むずかしい。魔界村はGOBLINS'N GHOST
	FORGOTTEN WORLD/ロストワールド	操作系が楽しい。グラフィックはピカー
	CAPCOM BOWLING/カプコンボウリング	シンプル!!
DATA EAST U.S.A.	COBRA COMMAND/同　名	今時めずらしい難易度が高くない戦闘ゲーム
	ROBOCOP/同　名	今，当たり前のむずかし過ぎるバイオレンス・ゲーム
	ATOMIC RUNNER CHELNOV/チェルノブ	原発の波は，アメリカまで広がった
	APACHE 3/同　名(タツミ)	ヘリコプター3D。スピードはメチャ速い
FABTEK	CABAL/同　名(TAD)	単純だけど，おもしろい!! トラックボールも○
JALECO U.S.A.	THE LEGEND OF MAKAI/魔魁伝説	ファミコンで見たことがあるような……
	P・47/同　名	プロペラ機シューティングはUSAで売れる!?
	破兆/同　名	超立体って，画面に張付くこと？メカの無駄使い
	COUNTER FORCE	ジャレコ版オペレーションウルフ
	ARM・CHAMPS/同　名	胸毛のある女性チャンプがキライ



▲写真のようなゲーム機や時間内にたくさんのボールをバスケットリングに入れて得点を競うバスケット・ゲーム機。ビリヤードなんかもたくさん展示されてました



▲最近,日本のAMショーではほとんどお目にかかれない任天堂。アメリカでは〝夢工場ドキドキパニック〟がキャラを変更して〝スーパーマリオ2〟として売られているんだ



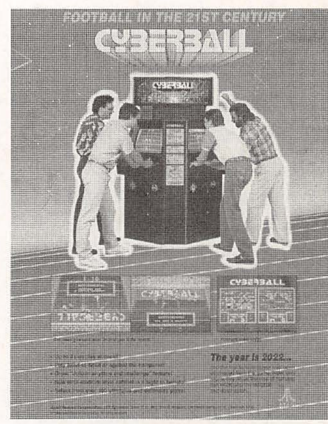
▲これが，噂のサイバーボール。未来感覚のするゲーム機です。人気も結構あったみたい

最後に…そしてBye

ＥＸＰＯに展示されていたビデオゲームは９割以上が，Made in Japan。これは日本人のボクとしてはうれしいことであるけど，逆に日本のメーカーの責任ってとっても重いということじゃないかなぁ。だって，ビデオゲームを世界的な大きい視野で見た場合，仮に世界中のビデオゲームの９割が日本のゲームだとすると，人類がおもしろいビデオゲームで遊べるかどうかは日本のメーカーにかかっているということになるでしょ（ちょっと大げさな言いかただけどネ)。それだけに，世界をリードする立場にある日本のメーカーには，楽しくエキサイティングなゲームを作ってほしいし，また作らなければならないと思うけど，どう？

それでは，またいつの日にか

See you again.!!



▲ATARIのCYBER BALL。ロボットによるアメフト・ゲームだ



▲日本では発売されていないDOUBLE DRAGON Ⅱ

KONAMI	THE FINAL ROUND/ハードパンチャー	ボクシング・シミュレーション。サウンドはいい
	THE MAIN EVENT/リングの王者	４人同時プレイ可能。プロレスファンには楽しい
	DEVASTATORS/ガルカ	コナミお得意のコンバット・ゲーム。
	THUNDER CROSS/同　名	これがコナミのシューティング？信じられない
	HOT CHASE/同　名	リズミカルなゲーム構成は楽しい。ハンドルは軽い
ROMSTAR	SKY SOLDIERS/同　名(SNK)	２人同時シューティング。相変わらずの時代設定
	DOUBLE DRAGON Ⅱ/(テクノスジャパン)	使える武器のバリエーションUP
SEGA U.S.A	POWER DRIFT/同　名	アップテンポなドライブ・ゲーム。驚異の３Ｄ
	SCRAMBLE SPIRITS/同　名	２人同時プレイ可能シューティング。パステルキャラ
SHARP IMAGE ELECTRONICS	ROUGH RANGER	ローリングサンダーのそっくりさん
	TURTLE SHIP	２人プレイ可能の戦闘ゲーム。昔のゲーム？
SNKアメリカ	P.O.W./脱獄	横スクロールのバイオレンス・アクション・ゲーム
SUN SOFT	TOUGH TURF	ダブルドラゴン・サンソフト版
TAITOアメリカ	V'BALL	ビーチバレーボール・ゲーム
	CHASE H.Q./同　名	ターゲットとする車をつかまえるカーチェイス・ゲーム
TECMO	NINJA GAIDEN/同　名	多種類の技が使える格闘ゲーム。主人公は忍者
WILLIAMS	NARC	８方向レバー＋４ボタンの２人同時アクション・ゲーム



やじうまペナントレース

ビクター音産

●対応機種：PC-8801SRシリーズ　●発売日：発売中
●価　　格：7,800円

この『やじうまペナントレース』は，誰でも1度は夢見たことのあるプロ野球選手になり，血と涙と汗にまみれながら，チームの優勝と最優秀選手を目指すという今までにない野球ゲームです。今までの野球ゲームというとアクション系のものが多くプレイヤーの反射神経＝選手の技能という感じがしました。しかし，このソフトはシミュレーション・ゲームとして野球ゲームを作りあげてくれました（アクション的要素も少しは入っています）。また，今までの野球ゲームでは試合の部分しかシミュレートしていませんでしたが，『やじうま…』では練習や試合ごとに打率なども変わってきます。

ゲームは，プレイヤーが球団の入団テストを受けるところからはじまります。もちろん入団する球団も選べます。名前を入力した後，右投げか左投げかを決めます。

一とおり決めるとつぎに，野球に関してのアンケートに答えます。このアンケートの結果によってプレイヤーの「センス」が決められるのです。

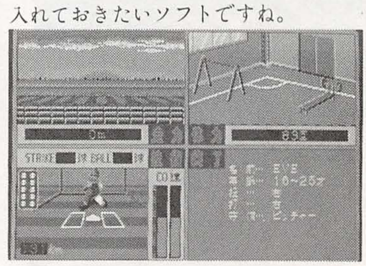
ここから，本格的な入団テストがはじまります。走力テスト，体力テスト，技術テストの三つのテストを受け合格すれば晴れて，入団というわけです。

入団テストだけを書いてみても，こんなに細かいところまで設定され，野球をリアルに再現しています。そのために，このソフトを開発するにあたり，田淵幸一氏を，スーパーバイザーにむかえています。

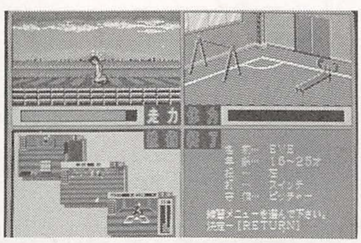
ペナントレース・モードでゲームをプレイすると実際に日程表に従って試合が行なわれます。その試合数は，な，なんと130試合!!野球が好きで，好きでたまらない人にとってはこの130試合をプレイするときに考えるであろうローテーションがたまらなく楽しいものになるでしょう。また，グラフィックも粗いながら味のある画面でプレイヤーを引きつけてくれます。

ピッチャーの体力があるかどうかなども，タイムをかけてピッチャーと話し，ピッチャーの返答によってわかるようになっています。

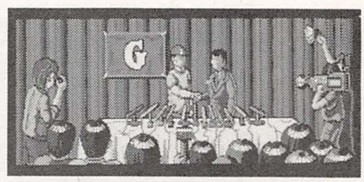
今までの野球ゲームに飽きを感じている人，もの足りなさを感じている人にとっては新鮮なゲームでしょう。野球ゲームファンなら，コレクションに入れておきたいソフトですね。



▲ピッチング・トレーニング中。大リーグボールが投げたーい!!

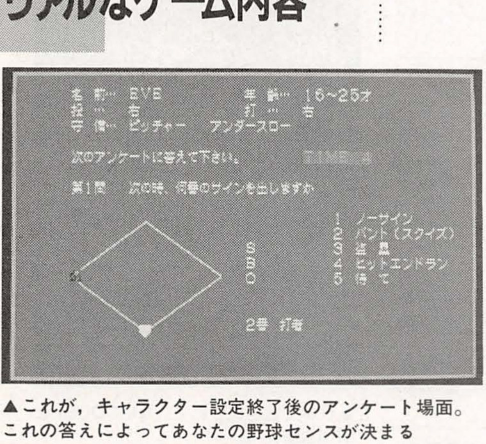


▲ランニング・トレーニング中の画面。木の陰から，おねえさんが見ている，なんてことはない



▲ついに，入団テストに合格。努力しだいで，実力以上のところにでも入れるということがよくわかる1シーンだょーん

リアルなゲーム内容



▲これが，キャラクター設定終了後のアンケート場面。これの答えによってあなたの野球センスが決まる



▲これが試合中の画面。ピッチャーとして9番に入っているのが私です。なおこの後，投手は替えませんでしたよ

問い合わせ先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業「マイコンBASICマガジン」係

VEIGUES TACTICAL GLADIATOR

ヴェイグス

ゲームアーツ

●対応機種：PC-8801SRシリーズ
●発売日：発売中 ●価　格：7,800円

『テグザー』『キュービーパニック』で鮮烈にデビューをしたゲームアーツの最新作がこのタクティカル・グラディエイター『ヴェイグス』です。同じロボットをモチーフにしているとはいえ，『テグザー』とはかなりちがった雰囲気を受けます。また，キャラクターも今までのパソコン・アクション・ゲームとは比べものにならないほど大きく，スムーズな動きを実現しています。キャラクターのアニメーション・パターンも豊富で，「これ，本当に88のゲーム!?」と目を疑ってしまします。『ヴェイグス』では今までのアクション・ゲームとはちがい，敵キャラクターに当たり判定がなく，プレイヤーが避けるのは敵の攻撃だけとなっています。しかし，それでもキャラクターが大きいので避けるのは至難の技なのです。そこで考えられたのが〝ふり向き〞です。この動作を行なうことによって敵の攻撃を避けることができるのです。わかりやすく言うと，「この動作を行なっているときは自分の当たり判定がなくなる」ということなのです。これによって，ゲーム進行がたいへん楽になりました（それでも，シルフィードと同じくらいむずかしい）。

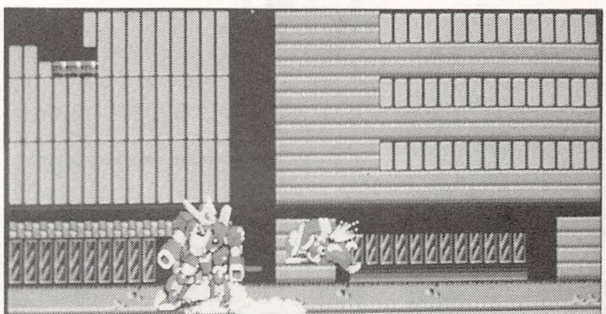
ゲーム・オーバーになるときも，ヴェイグスが爆発するまで少し間があり，その間に画面下にパイロットとオペレーター（?）の必死のやりとりがメッセージで表示されるなどの細かいところまで凝っています。

迫力のオープニング

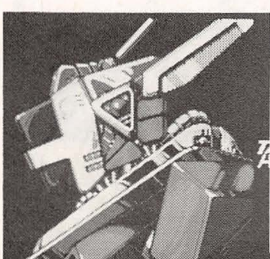
話はもどりますが，オープニングについては，まず，ディスクを入れて立ちあげるとロゴ・マークが表示され音声合成が流れます。そして，画面がフェードアウトしつつつぎの画面がフェードインするのです。ここらへんは誌上で説明するよりも読者の人達が自分の目で見るほうがいいと思います。

オープニング前半は敵兵器の圧倒的強さを見せ，後半ではヴェイグスが発進するまでを見せてくれます。このノリの良さはガンダムに近いものがあり，思わず目がうるんできます。音楽も前作までとは曲想がまったくちがい，勇ましくもどことなく悲しさをただよわせていて，とても良い雰囲気をだしています。専門的になってしまいますが，ミュージック・ドライバーも今回から新しいものを使っているようなのでゲームアーツ・ファンの人は必ず聞いておきましょうね!!

このソフトは，アナログ／デジタル両ディスクプレイに対応していますが，できればアナログ・ディスプレイでプレイすることを勧めます。夕日に照らされている面ではキャラクターが黄色っぽくなるなど，アナログ・ディスプレイ独特の美しさを表現しています。

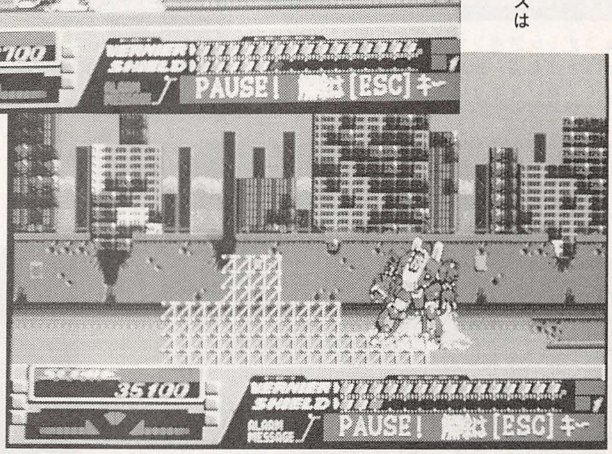


◀前方から敵が!!対するヴェイグスは戦闘体制をとったばかり…





▲迫力のオープニング・デモから。ゲームアーツのゲームはデモが毎回こっているんだよなー



▲闘いむなしく，ヴェイグスは大破してしまった。でもまだバルカンが残っているから，なんとかやれるぞ



F-1スピリット 3Dスペシャル

コナミ／発売元 パナソフト

●対応機種：MSX2＋　●発売日：発売中
●価　　格：6,800円

誰でも1度は夢見る職業…それは，パイロットやスチュワーデス，そして今やF1ドライバーというものがあります。このソフトでは，そんな夢の一つであるF1ドライバーの気分を手軽に楽しめるものです。タイトルに『F1スピリット』の名前がついているものの，前作の雰囲気はまったく感じられません。ちょっと見るとビデオゲームの『ファイナル・ラップ』かと思ってしまいます。

F-1マニアもびっくり！

このゲームには，いくつかのモードがあります。フリー走行やグランプリ・モードなどがそれです。グランプリ・モードでは，タイヤの種類（スリックタイヤかレインタイヤ）や硬(かた)さをかえたり，ウイングの位置をずらしたり（空気抵抗で車体が，どれくらいダウンフォースを得られるかが決まる）などの細かい設定が変更できます。また，車体の色も自分の好きなチームのものにすることができます。ゲームは，1戦1戦の順位により，ドライバーズ・ポイントというものがあり，全戦した後のこのポイントの合計がもっとも多い者がグランプリ・チャンピオンになるなど実際のF1のシステムにかなり忠実に作られています。グリッド（スタートするときの場所）も前回のレースの順位でわかるなど（前回のレースで1位だったら，当然1番グリッドになる。いわゆるポールポジション），何から，何までF1しています。

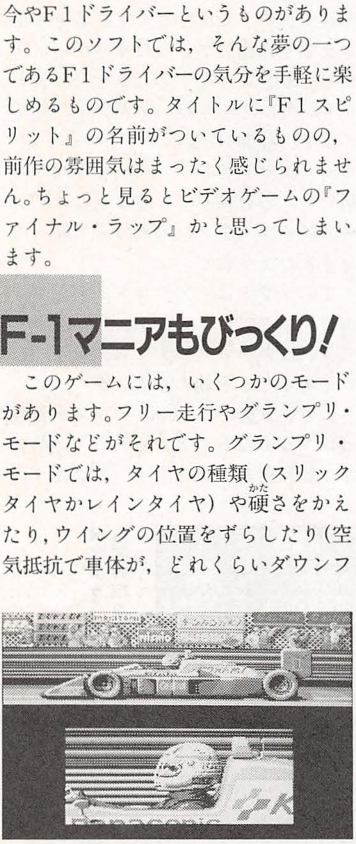
2人でプレイできる？

このゲームのもう一つのポイントは，2人でプレイできることでしょう（ただし，MSX2＋が2台とソフト2本，そしてジョイスティック・ポート2同士をつなぐケーブルが必要）。これにより，2人でレースに参加してワンツーフィニッシュ!!なーんてこともできるのです。アイルトン・セナやアラン・プロストの気持ちが思わずわかってしまいそうですね!!

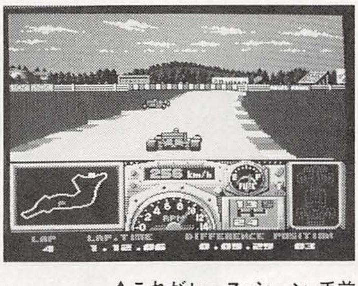
地平線のアップダウンもあるのでリアルな気分で2人同時プレイが楽しめますヨ（でも，あんなにアップダウンするところをF1マシンが走れるのかな？）。

今までの感じでは，こういった3Dカーレース物はアーケード・マシンでなければできないように思いがちでした。パソコン上で走るものがあってもそれは，私達の思いを満してくれるのではなくプレイした後も不満が残りがちでした。地平線のアップダウンのぎこちなさ，スピードのおそさなどがそれです。しかし，このゲームはちがいます。最新機種であるMX2＋の機能をフルに使い，アーケード・ゲーム並のスピードとなめらかさを実現してくれました。

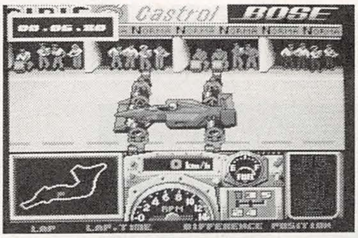
カーレース・ゲーム大好き人間は手に入れるべきです。きっと満足してもらえると思いますよ。



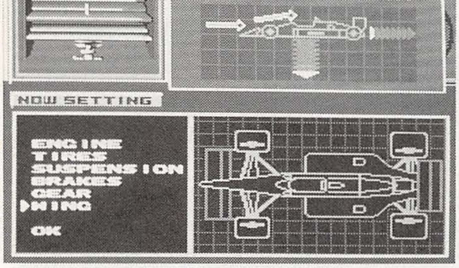
▲コナミがスポンサーの車に乗ってさっそうと走る男。誰でも1度はこんなことしてみたいと思うはず



▲これがレース・シーン。手前の車が，自分の車。地平線も，アップダウンするし感動の一言



▲ピットイン。速くタイヤを変えてくれないとポジションがさがってしまう…

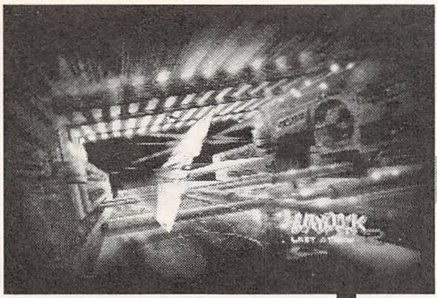


▲これがセッティング画面。六つのパーツを，好きなようにセッティングできる。これは，すごい!!



◀おかげさまで，1位を取ることができたけど…年間チャンピオンはまだまだ遠い

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱



レイドック2

T&Eソフト／発売元 パナソフト

●対応機種：MSX2+　●発売日：発売中
●価　　格：6,800円

T&Eソフトの，シューティング・ゲーム『レイドック』シリーズが遂にMSX2+で完結。あなたは連邦宇宙軍主力戦闘機「ストーミーガンナー2」に乗り込んで，銀河をむしばむ敵を倒すために宇宙へと飛び立っていきます。

縦・横・斜めにぐるんぐるん

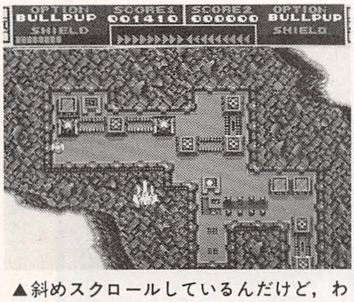
縦スクロール，横スクロールは今や当たり前。ということでこの『レイドック2』ではMSX2+の機能を十分に生かして斜めにまでスクロールさせてしまっています。さらに付け加えると，なんと強制スクロールなので，縦スクロールから斜めスクロールになったときに敵の撃った弾が突然止まったりする現象が起こります。

シールドを張ってGO!

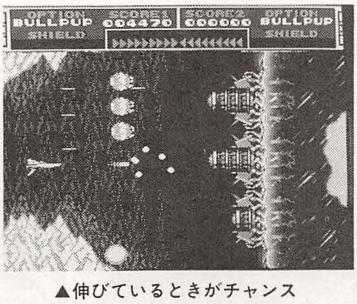
最近のゲーム（シューティングに限らずなんでも）に多いのが，ヒット・ポイント制，ダメージ制という，何回かは弾に当たってもやられないという制度があります。この『レイドック2』にも採り入れられているんですが，このおかげで，敵は弾をバンバン撃ってくるし，ボスはボスで，でかいし，硬いし，かなりの難易度だと思います。

2人同時プレイができる

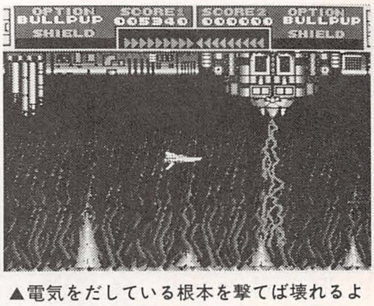
やはりゲームは1人でやるより2人でやったほうが楽しい，心強い，ゲームが簡単になる。ということで，この『レイドック2』は2人同時プレイができるようになっています。また，2人同時プレイのときの特典として，合体して攻撃ができるようになっています。この合体攻撃にも，長所と短所がありまして，長所といえば，オプション・ウェポンがパワーアップされること。短所は，1人が自機の操作を受け持って，もう1人がオプション・ウェポンの発射を受け持つことになるんですが，このときははっきりいって自機の操作をしていたほうがおもしろいということです。やはり，シューティング・ゲームというのは，敵の弾の間をすり抜けていくときの緊張感，デカキャラを倒したときのそう快感が気持ちいいと思うんですよね。



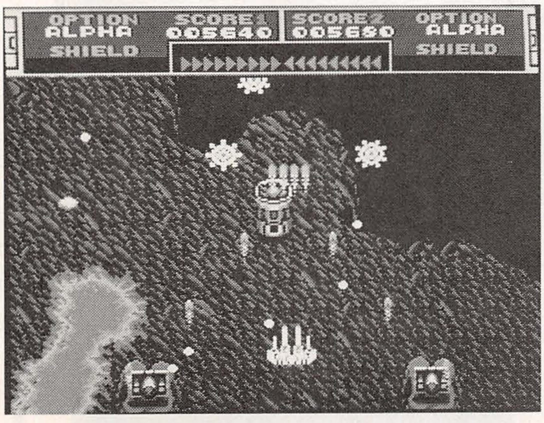
▲斜めスクロールしているんだけど，わかるわけがないよね



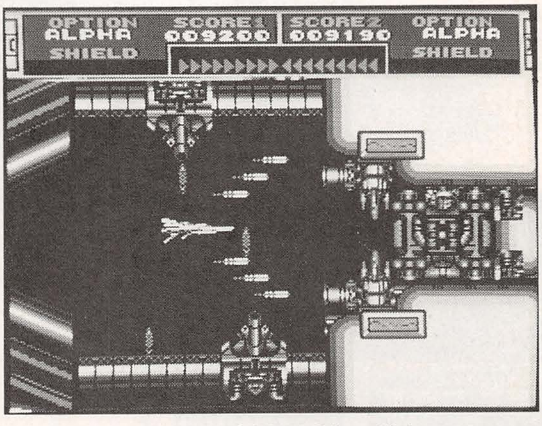
▲伸びているときがチャンス



▲電気をだしている根本を撃てば壊れるよ

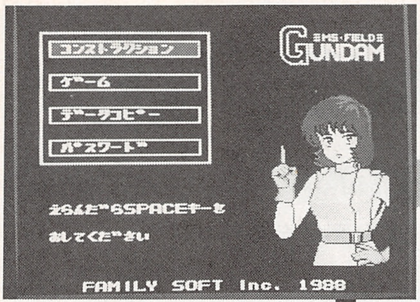


▲合体しているときは火力がちがう



▲巨大戦艦の内部。一番後ろが安全

問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 ティーアンドイーソフト「マイコンBASICマガジン」係



機動戦士ガンダム MSフィールド

ファミリーソフト/©創通エージェンシー・サンライズ

●対応機種：MSX2(FD)　●発売日：12月10日
●価　格：6,800円

ガンダムを知らない人はいないと思いますが，一応説明すると，サンライズの人気アニメーション（今は放映していない）で，ガンダムとは主人公の乗るモビルスーツ（ロボット）のことです。そして，このソフトは，そのガンダム・シリーズに登場するモビルスーツを使ってのロボット・バトル・シミュレーションなのです。

64体のモビルスーツ

読者の皆さんはどの辺からガンダムを見はじめたのかな？ちなみに私は最初のガンダムのころから見ていましたが，実に，ガンダム，Z(ゼータ)ガンダム，ZZ(ダブルゼータ)ガンダムの3作品の中ででてきたモビルスーツの数は100種類以上もありました。このゲームでは，その中から64体ものモビルスーツを選びだし，そのデータがすでに入っているんです。

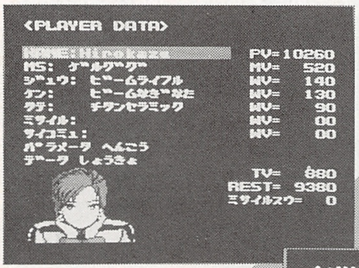
これにより，自分のモビルスーツを作るだけで，すぐに戦闘することができます。

30もあるバトル・フィールド

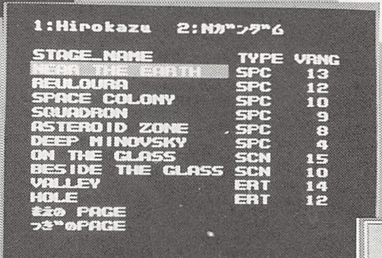
宇宙空間や地上など全30の試合の場所があり，そのそれぞれにいろいろな仕掛けがしてあります。また，モビルスーツによっても得意な場所，苦手な場所があるので，モビルスーツにあった場所を選ぶのがコツ。また，おもしろい遊びとして，砂漠でグフ対ガンダムをやったり，ア・バオア・クーを背景にガンダム対ジオングで映画を再現してみたりするのもいいと思いますよ。

実況メッセージつき

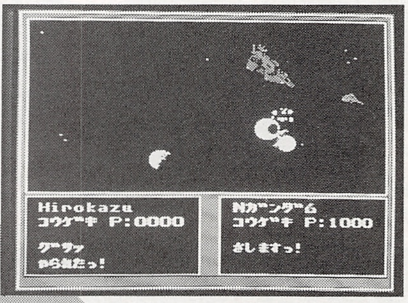
私が思うに，ロボット・バトルというものは，ロボットを作っているときのほうが戦闘をさせているよりおもしろいと思うんですよね。なぜかというと，ロボットを作っているときは他のロボットに負けないようにと思うから真剣になるからです。しかし，いざ戦闘をはじめてみると，野球シミュレーション・ゲームによくある，見ているだけの状態になるので，とても退屈してしまいます。そこでこのゲームには実況メッセージがついていて，戦闘中に「うちます」，「さします」や「あたるかよ」，「やられた」などのようにその場の行動がつぎからつぎへとメッセージとなって表示されるようになっています。これによって少しは戦闘シーンもおもしろく見れるようになったのではないのでしょうか。



◀コンストラクションで作った私のモビルスーツのデータです



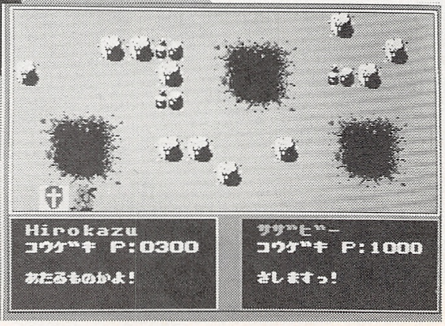
▶全30もある戦いの場。私のゲルググに有利な場所はどれかな？



◀接近戦も強かったのね



◀遠距離攻撃とは卑怯(ひきょう)なり



◀場所と対戦相手を変えたのに結果はいっしょだったみたい

問い合わせ先：〒178 東京都練馬区東大泉1-26-21(株)ファミリーソフト「マイコンBASICマガジン」係



極道陣取り

マイクロネット

●対応機種：X1シリーズ(5″FD)
●発売日：12月上旬　●価　格：6,800円

今回マイクロネットから発売されます『極道陣取り』は，フルマウス・オペレーションで操作がとても簡単なシミュレーション・ゲームです。また，FM音源にも対応しているので，楽しいBGMをバックに，こたつで一風変わったシミュレーションが楽しめるというものです。

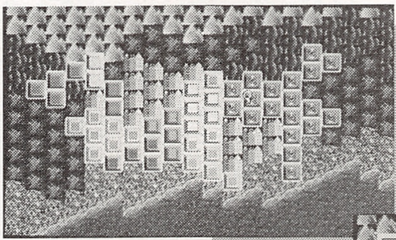
こんなシミュレーション見たことない

今までのシミュレーションは，大きくわけると『現代大戦略』『大戦略II』や『ファンタジーナイト』などのように，数多くのユニット（コマのこと）を動かして，敵のユニットとの間合いを見極めてチャンスがあれば先へ進み敵を蹴散らすというようなタイプと，『三国志』や『信長の野望』などのように，国の内政を整えた後に，兵隊を買いそろえて，敵国と不戦同盟を結んだりしながら，他の敵国と戦争をして国を広げていくというようなタイプの二つのタイプがあると思うんですよね(A列車などの例外もある)。

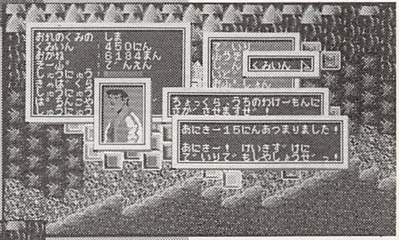
しかし，この『極道陣取り』というシミュレーションは，どちらのタイプでもない，新しいタイプ(といっても，どちらかというと信長の野望タイプである)のシミュレーションです。まあ，どこが新しいかというと，なんと，国取りや陣取りのシミュレーションに欠かせない戦争シーン（ユニットを動かし敵ユニットを全滅させたりする場面）があるにはあるのですが，戦略的な要素が一切入っていず，戦争の勝負は兵隊の数や助太刀(すけだち)がいるかいないかで決まってしまうところです。これは，良く言うと戦略的なむずかしい部分をなくして，はじめてシミュレーションをやる人に「なぁんだ簡単じゃん」と思い込ませるための入門編的なゲームで，悪く言うとただの手抜きとしかいいようがありません。まあ，どちらにしても，とにかくすごく簡単ということだけはまちがいないと思いますので，シミュレーションをはじめてやる人も，前にシミュレーションをやったときにむずかしかったのでシミュレーションが嫌いになってしまった人などに良いのではないかと思います。

コマンドが少ない

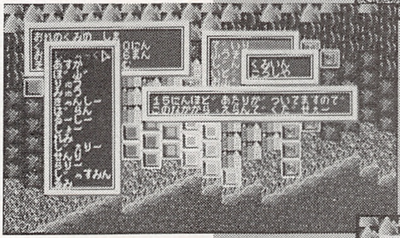
このゲームで実行できるコマンドの数は，なんとたったの6種類しかなく，その内の一つは隠しコマンドで，実際にゲーム中に表示されているのは5種類しかありません。ちなみに『信長の野望』のコマンドの数は20種類あります。これだけ比べても，このシミュレーションがいかに簡単に，いかに初心者向けに作られているかが伝わってきますね。



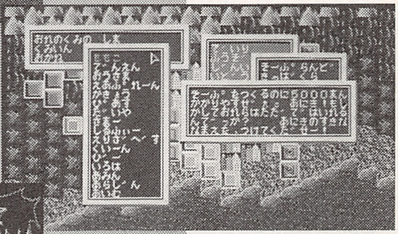
◀12MAPの内の最初のMAPです。ちなみに青が私の島です



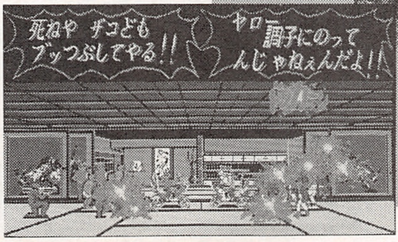
▶1回に集まる組員は15人程度なので，出入りをするのに何ターンもかかるのがつらい



◀組員だけじゃ物足りないので殺し屋を呼ぼう



▶お金があるからソープでも作って金儲けでもするか



◀いっちょう派手に暴れるか！

ゲーム・ミュージック新譜試聴室

みなさん，明けましておめでとうございます。今年はゲーム・ミュージック飛躍の年になるよう期待している幸運私真矢です。いや〜，今月もでるわでるわ，ご覧のとおり15点もの作品が一気に発売になりました。まさにGM（ゲームミュージック）戦国時代とでもいいましょうか。それにしても，最近の作品には"交響組曲〜"というタイプのものがやたら多いのに驚きます。『ドラクエ』の影響ではあるのでしょうが，原曲がロック調のものをムリヤリ交響曲風にアレンジするのはどうも…という気がしてなりません。

『宇宙戦艦ヤマト』の交響組曲を聴いて育った私の世代だからこそ，本当の意味で良質なGMが登場することを願うのです。

Falcom Special Box '89

キングレコードから発足したファルコム・レーベル，その第1弾となるのがCDシングル6枚組というド迫力のこの作品です。イースシリーズ，ドラスレシリーズ，太陽の神殿などが収録されて，ファンにとってはこたえられない1枚（6枚？）となっています。なかでも私の耳に残ったのが，ディスク1のフュージョン編でした。フュージョン界で著名なデビッド・マシューズがアレンジしたというだけあって，さすがにWONDERFULですねえ。

とは言え，ディスク5のディスコ編にはおおいに不満が残りました。ただドラムとクラップが入るだけで，あとは一速の曲のたれ流し——こんな曲で踊れる人なんて，ほとんどいないと思います。やはり選曲ミスでしょうか。どうせなら，ソーサリアン・ブルードラゴンのテーマやイースIIのボステーマなど，ヘビメタバリバリの曲をアレンジしたほうが良かったように思います。

それから，ディスク6は，なんとイースIIのドラマ編（タイニーだけど）なのです！　なかなか新しい試みと言えるでしょう。アドルの「はあはあ，どこだ！」というフレーズが今も私の耳から離れません。



発売元：キングレコード　☎03-945-2111
メディア／価格：
CDシングル　K13X-23041〜6　7,800円
収録曲：
●ディスク1〈FUSION〉
魔性の島／ブラッディー・リバー／STAY WITH ME FOREVER／Temple del Sol／LA VALS'E POUR XANADU
●ディスク2〈SYMPHONY〉
ソーサリアン・エンディングII／生きている洞窟／動く心臓／ザナドゥ・シナリオII・エンディング・テーマ／FIRST STEP TOWARDS WARS
●ディスク3〈VOCAL〉
いとしのジョセフィーヌ／TCE CHOICE ISYOURS／封印
●ディスク4〈PLUS MIX〉
SUBTERRANEAN CANAL／ブラッディー・リバー／FLY WITH ME／IN THE MEMORY／SO MUCH FOR TODAY／FEENA／SIGH AND TEAR
●ディスク5〈DISCO〉
生還／ドラゴンスレイヤーIV・エンディング・テーマ／TO MAKE THE END OF BATTLE／TOWER OF THE SHADOW OF DEATH／STAY WITH ME FOREVER／ザナドゥ・シナリオII・オープニング／地下ダンジョン／塔／ロマンシア王国／FEENA／Cenote／ロマンシア・オープニング・テーマ／城／MAY I HELP YOU？／RUINS OF MOONDORIA
●ディスク6〈SURROUND THEATER〉
FEENA／COMPANILE OF LANE／SUBTERRANEAN CANAL／PRESSURE ROAD／TERML INATION／STEY WITH ME FOREVER／FIRS'T STEP TOWARDS WARS
発売日：88年12月5日

未来忍者・慶雲機忍外伝—G.S.M.NAMCO1—

サイトロン・レーベルファンのみなさん，お待たせしました。ようやく同レーベルからナムコの作品が発売になります。

タイトルは『未来忍者』。先日のAMショーで発売になったこのゲームの全BGM，それに同名映画のサントラをおさえてあります。まあこれはこれでうれしいんですが，私の個人的な意見を言わせてもらうと，ナムコの最近のビデオゲームのBGMを集めたレコードをぜひぜひだしてほしいのです。『パックマニア』『ギャラガ'88』『メルヘンメイズ』『オーダイン』etc…。考えただけでもワクワクするじゃありませんか。

サイトロンさん，お願いしますよーっ!!



発売元：ポニーキャニオン（☎03-221-3231）
メディア／価格：

CD	D28B0009	2,800円
CT	25P50009	2,500円

収録曲：〈オリジナル・サウンド・トラック〉イントロダクション〜合戦／次郎丸のテーマ／林の中の戦い（タイトルバック）／空襲〜炎上／5人衆のテーマ／地下迷宮の戦い／雷鳴法師／脱走〜気門上の別れ／未来忍者のテーマ〈ゲーム・ミュージック〉白怒火見参／危機／進展／機忍〜サイバーウォーリア／輪廻／未来忍者外伝／慶雲元年／呪文／闇／迷宮／諏訪部の契／橡枝〜橡枝復活／大団円〜テーマ／終幕／名乗り（天下）／名乗り（天上）
※映画ストーリー，曲解説書付
発売日：88年12月21日

ファイナル・ファンタジーI・II全曲集

去年，そして今年と，2年つづけてRPGファンの注目を集めている『ファイナル・ファンタジー』シリーズの全曲を収録している作品です。アレンジ・バージョンの組曲が2曲，未使用BGMが4曲という念の入れよう。全62分で47曲と，なかなかのお得版ですね。なお，89年4月には，「ファイナル・ファンタジーI・IIの夕べ」と題しコンサートを開催するとのことです。CD，カセットいずれかをお買いあげの人の中から抽選で2,000名をコンサートにご招待しちゃうそうですから，ファンの人は今がチャンスですよ！



発売元：ポリスター　☎03-406-8161
メディア／価格：

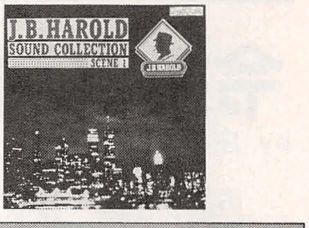
CD	H25X-20015	2,500円
CT	X22X-1014	2,200円

収録曲：WELCOME TO F.F.WORLD（アレンジ・バージョン）／ファイナル・ファンタジー（オリジナル・サラウンド）20曲／ファイナル・ファンタジーII（オリジナル・サラウンド）27曲／FAREWELL！F.F.WORLD（アレンジ・バージョン）／ワルツ（美しく青きドナウ）／王女の誘惑（白鳥の湖）
※天野喜孝氏によるモンスターギャラリー，スコア，特製オリジナル・カセット・ホルダー（初回のみ）付
発売日：88年12月21日

♪ J.B.ハロルド・サウンド・コレクション SCENE 1

パソコン・ゲームが好きな人で，J.B.ハロルドを知らない人はまずいないでしょう。そう，リバーヒルソフトの一連のシブめの推理AVGの主人公役をつとめる探偵さんの名前です。このレコードは，そのJ.B.ハロルドが登場するすべての作品（なんとまだ未発売の#3まで！）のBGMを集めた1枚なのです!! どれもX68000版の音楽を収録しているので，音質はGOOD。ジャズ風にアレンジしたスピリット・バージョンも，なかなかセンス良く仕上がっているなあと思いました。

発売元：ポリスター ☎03-406-8161
メディア／価格：
CD　H30X-20014　3,000円
CT　X25X-1013　2,500円
収録曲：殺人倶楽部（6曲）／マンハッタンレクイエム（7曲）／殺意の接吻（6曲）／J.B#3（2曲）／J.B.ハロルド・サウンドミステリー（5曲）
※ロゴステッカー付
発売日：88年12月21日



発売日：88年12月21日

♪ ファンタジック・ワールド・オヴ スーパーマリオブラザーズ 3

みなさんはもう『スーパーマリオ3』をプレイし終わりましたか？ エッ，3本目の笛が見つからない？ それじゃ見城先生と同じですね（■見城：失礼な！）。それはいいとして，先月号で紹介したサイトロン・レーベルにつづいて，アポロンからも同じゲームのミュージック集がでます。それがこの1枚。1,000円カセットながらも，今までにないほどアレンジ版メインの構成になっていて，ロックからクラッシックまでのフルコースで楽しませてくれます。アポロンお馴染(なじ)みのサランド・ストーリーもおもしろいですよ。いや～，『マリオ3』の音楽って，本当にいいもんですね。

発売元：アポロン（☎03-353-0191）
メディア／価格：
CT　KHY036　1,000円
収録曲：イン・ザ・ファンタジック・ムード／戦わずにいられない／マリオ協奏曲／ジ・エンド・オヴ・ザ・ファンタジック・ワールド／スーパーマリオブラザーズ3・ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー
※ロゴステッカー付



発売日：88年12月5日

ビデオ ドラゴンクエスト・ファンタジア・ビデオ

いつかはでるんじゃないかと言われていた『ドラクエ』のビデオがついに登場しました。しかもこれは，ゲームの画面を収録したものではありません。なんと特撮や海外ロケなどをふんだんに取り入れた"実写版"なのです!!登場人物は，主人公3人（勇者，王子，王女）と，ヒミコ，ラーミアの巫(み)女，王様，占い師etc。BGMにはもちろん，すぎやまこういち氏の交響組曲が使われています。お値段も4,800円とお手ごろ。ゲームとはまたひと味ちがった『ドラクエ』を楽しめることウケアイですね。

発売元：東北新社，CBSソニーグループ
メディア／価格：
ビデオ　カラー／ステレオ／43分　4,800円
LD　カラー／ステレオ／43分　4,800円
発売日：88年12月21日（ビデオ）
　　　　89年1月1日（レーザーディスク）



♪ アポロン・CDシングルシリーズ

先月号でご紹介したとうり，アポロンからそれまでの1,000円カセットをCDシングルに変換したニュー・シリーズが登場しました。とりあえずはグラディウス・シリーズが発売になったわけですが，以後も続々と登場予定とのことです（『シルフィード』etc）。お楽しみに！
発売日：88年11月21日



オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（アーケード版）
BY12-5019
1,200円



オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（MSX版）
BY12-5020
1,200円



オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス（アーケード版）
BY12-5021
1,200円



オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2
BY12-5022
1,200円



オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス
BY12-5023
1,200円

CDV サイトロン・CDVシリーズ

サイトロンからは，史上初のゲームCDVが発売されました。CDVというのは，約5分間の映像がオマケについたCDのようなものです。なかなか新作どころがおさえてあるのがうれしいですね。2,000円という低価格もマル。このシリーズをどんどんつづけていってほしいものです（とは言いながらも，CDVをもっていない私…）。
発売日：88年11月21日



パワードリフト
E20H1003　2,000円



メガドライブ・スペシャル（スーパーサンダーブレード／獣王記／スペースハリアーII）
E20H1004　2,000円

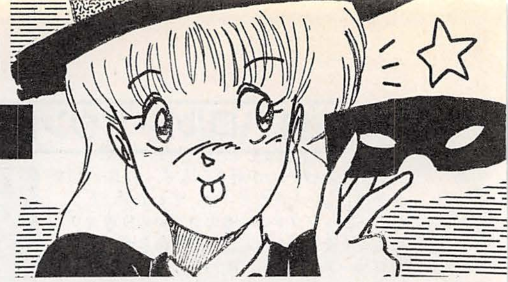


大魔界村
E20H1005　2,000円



チェイスH.Q.
E20H1006　2,000円

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

令嬢怪盗―七色女神

by 庄田雄二

STORY

彼女の名前は一乗院由香利，日本を代表する財閥の一人娘である。そして彼女のもう一つの顔こそ大胆不敵な怪盗「七色女神」である。

1　と，言うわけで，今回の私のターゲットは政治家の金有氏，ある商社からワイロをもらったってウワサなのよ。さあて，どうしてやろうか？
金有家の家宝を盗む➡32
汚職の証拠品を見つける➡22

2　でも，こういうのって，どうやって調べたらいいのかしら。
警察の資料室➡20
新聞社の資料室➡57

3　こんな壁ひょいと乗り越えて……キャ！何これ，落とし穴じゃない，あーんもうでられないのかしら。
END

4　あら，何かしら，変な紙があるわ。ははあ，これ暗号ね。こんなもの私にかかれば簡単よ。ふーむ，どうやらどこかの住所と電話番号みたいね。
住所をたずねる➡44　電話する➡63

5　「お前のおかげで助かった。何か礼をしたいんだが……」って言うの，暴力団にしては義理固いのねえ。何を聞く？　行方不明の息子について➡27　金有の正体について➡36

6　黒銀原は沼があったり古城があったり，調べるところはいっぱいだわ。
沼を調べる➡50　古城を調べる➡28

7　どうやら無事に侵入できたわ，どの部屋を捜そうかしら？
寝室➡23　応接室➡60

8　「ところで仲間は誰にする？」って聞かれたの，１人のほうが動きいいんだけどな。必要だと言う➡39　いらないと言う➡48

9　さあて，何があがってくるかしら？あら，ノートだわ。なにこれ，今までやった犯罪のファイルじゃない。これこそ動かぬ証拠だわ。　警察へ行く➡89　社長宅に侵入➡103

10　天井を捜すなんて忍者気分ね。あっ！天井が抜け落ちた！　痛～い。
END

11　これ何かしら，ドクロの型をしたボタンみたいね。すぐ調べてみないと。図書館で調べる➡31　人に聞く➡49

12　「あの組織は以前に滅んだんだ，その時に使った基地が二つ残っているはず」館長はそう教えてくれたの。きっとどちらかに逃げ込んだんだわ！　A基地へ➡51　B基地へ➡38

13　「生かしてはおけない」そう言うと男達は私に襲いかかってきたの。私だって別名七色女神，こんな人には負けないわ。何とか脱出したけど，もう知らない。END

14　カギをにぎっているのはあの『万能物産』で社長秘書をしている山川さんだと思うわ。どうやって調べようかしら？　尾行する➡69　変装して近づく➡61

15　「もうしばらく会ってないけど，そう言えば氷島社長はK市にいたよ」と言う証言が得られたわ。
警察に報告➡30　現地へ行く➡86

16　「これは金有君が誰かから買いとったものだよ」と教えてくれたわ。もっとくわしく調べないと。宝石商を調べる➡102　古物商を調べる➡68

17　「僕は何も知らないよ」ですって。あ～あ，ここで手がかりも切れたわ。
END

18　へへへ，うまく入れたわ。やっぱりここは殺人の秘密組織だったのね。えっ，金有議員を殺した！　今度は新入りのお前が人を殺せですって!!
殺人依頼を受ける➡８
受けない➡55

19　さて，こういう壁には何か秘密が……。キャ！　壁がくずれて私はまっさかさま，命は助かったけど，もうこんな捜査はこりごりだわ。END

20　私は婦人警官に変装して警察の資料を調べるくらい簡単だわ。え～と鬼形組の資料はと……。え！　今日麻薬の取り引きをする予定ですって！　そこで逮捕するつもりね。現地へ行く➡71　鬼形組に知らせる➡５

21　そんなわけで私はみんなと一緒にしばらく日本を離れることになりました。みなさん，サヨウナラ。
END

22　証拠って言っても何を調べればいいのかしら？
商社の建物に行ってみる➡78　商社の社長秘書を調べる➡14

23　そ～っと寝室に忍びこむって，スリルがあるわ。金有さんはグッスリと…。あれ？変だわ。あっ！　死んでる！　誰かに殺されたんだわ！
とりあえず逃げる➡70　さわいで人を起こす➡45

24　やって来たのは人相の悪い男。私を完全にメッセンジャーと思っているみたいね。「どうも裏切りそうな奴がいるんです。これがリストです」そう言って１枚の紙を私に……。
警察へ行く➡30　リストに書かれた人物を追う➡84

25　青山博士は３年前に死んでいたわ。残念，これで糸も切れたわ。END

26　「馬鹿なことを言うお嬢さんだ。さっさと行ってしまえ」男の人はそう言うと行ってしまったの。どうも，あの男気になるのよね。
夜になって家にしのび込む➡105
男のあとをつける➡80

27　「あいつは別の組織に入ったんだ。そう言えば集まりがあるって言ってたな」ですって。
組織の一員に変装してでかける➡18
警察へ知らせる➡54

28　古城って何となく不気味なのね。歩くのもそ～っと，あ！　壁にヒビが入ってる！　この城はそれ自体がワナで人が入るとくずれ落ちるようになってたんだわ！　何とか脱出できたけど，もうやめた。END

29　「いやあよく来てくれた」私を昔の仲間の娘だと思いこんでいるわ。「わしも鬼形組は引退したが，新しい組織の世話役をやってるんだ。お前も極道の娘なら参加してみるか？」ですって。
参加する➡18　ことわる➡98

30　残念だけどこれだけの証拠では逮捕できないんですって。それ以後，氷川社長のガードが固くなって調査

はできなくなっちゃったわ。END

31 これは昔のある秘密殺人組織のマークだったんだわ。一度はなくなったけど，また再結成しているですって？ ふーん，これはもっと調べないと。前の組織の本拠地を白金山と黒銀原に置いてあったみたい。白金山へ行く➡85 黒銀原へ行く➡6

32 家宝って言っても，どうやって調べたらいいのかしら？ 変装してたずねる➡52 過去を調べる➡66

33 じっと様子を見ていたとき，突然，銃声が。つぎの瞬間，私の足に激痛が走ったの。誰かが見はっていたのね。うかつだったわ。もうやめよう。END

34 きれいな花壇ね。そっと中に入って……バチン！ あっ，ワナだわ。足が，足が動かない。END

35 何を調べようかしら？ 引っ越した場所➡88 元従業員の証言➡15

36 「ああ，あいつは裏ではある組織の大物なんだ。対抗する勢力をつぶしたまでは良かったが，その残党に狙われているらしい。くわしくは…」
白金山の博物館長をたずねる➡12
黒銀原の沼に秘密が➡50

38 この基地はつい最近まで使われたみたいね。あら，あそこにあるのは，何かのトビラだわ。中に誰かいるのかしら？ 無視して別の道を行く➡90 中に入る➡108

39 結局，仲間になっている人と話し合うことにしたの。でも，この人たち，どうやら組織を抜けだしたいみたいね。それで，どうしたらいいかってことになったんだけれども…。
日本を脱出する➡21 足を洗う➡56

40 私が人影の後をつけようとしたとき，家のほうから声がしたの。「金有様が殺された！」ですって。じゃあ，あの影は殺人犯だわ。こうなったら徹底的に追いかけてやるわ。あら，何か落したみたい。
拾う➡11 さらに追う➡82

41 あそこで電話を切るんじゃなかったわ。だってその後は，全然手がかりがないんだもん。END

42 これぐらいのビル，私にかかれば，忍び込むのは簡単。さあて，どこを調べようかしら？
社長室➡99 金庫室➡58

43 「お手伝いは間に合っている」ですって。やっぱりうまく行かないわね。END

44 あら，住所をたずねてきたけど，バーが閉店になっているじゃない。
さらに調べる➡35
その店に侵入する➡67

45 大さわぎしているドサクサに何とか脱出できたわ。でも，早く逃げのびないと。あら，何か落ちてる。
拾う➡11 逃げる➡59

46 集会にでるのは事件解決の絶好のチャンスだったのよね。行かれなかったばっかりに何もわからなくなっちゃった。END

47 けっこう大きい家ね。さて，どこを調べようかしら？
庭➡91 天井➡10

48 「お前は一体何者なのだ？ この組織の人間なら絶対に単独行動は認めないのを知っているはずだ」そう言うと隠し持っていたピストルを私に向けた。いけない，大失敗だった。END

49 聞くって言っても誰に？ 金有氏の秘書➡65 政治家仲間➡16

50 この沼に何かあるんだわ。あら，何かが底に沈んでいるみたい。引きあげる➡9 もぐって調べる➡96

51 秘密基地は洞くつの中，探検隊みたいでおもしろいわ。ガチャン！ え，何？ あっ，入り口が閉まってる。どうしよう！閉じ込められちゃった。END

52 誰に変装すればいいかしら？ お手伝い志願➡43 ある国の特使➡75

53 「ここに隠れていろ」山川さんはそう言うとあるオンボロ家に連れて行ってくれたの。この家，何となくあやしいわ。
庭を調べる➡91 天井を調べる➡10

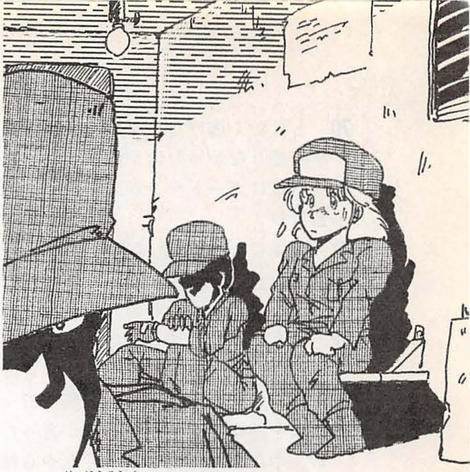
54 警察に報告してその場所に行ったときにはもうもぬけのカラ。これで捜査はでなおしね。END

55 冗談じゃないわ。人殺しなんて。私，何とか言いわけしてことわったの。そうしたらその集会の帰りに，「ちょっと来てくれ」って呼びだされちゃった。行く➡95 行かない➡93

56 じゃあ具体的にどうしようってことになったの。今までのことをすべて警察に言おうって人と，黒幕である万能物産社長の氷島氏を自首させようって意見にわかれたの。
警察へ➡89 社長宅へ➡103

57 ふーん，この新聞記事によると鬼形組の親分は数年前に引退しているのね。ぜひ会って話を聞きたいわ。
昔の仲間の娘に変装➡29
新聞記者に変装➡76

58 金庫室はここね。これぐらいの金庫を開けるのは簡単。ジリーン，あ



っ，警報装置。あ～ん，注意してたのに～。END

59 あ～あ，何とか逃げられたわ。え？ 今日の朝刊見ろって。『七色女神殺人！』ですって！ 冗談じゃないわ，もうこんなことやめる！ END

60 応接室には隠し金庫があったわ，これを開ければ……。あらっ？ 今，窓の外に誰か人影が！
人影を追う➡40 金庫を開ける➡81

61 誰に変装して近づこうかしら？ レポーターとして➡87 追われています，助けてください。と言って近づく➡53

62 「お前は誰だ」忍び込んだのはいいけど，すぐに見つかっちゃった。中にいるのは1人じゃなかったんだわ。END

63 電話にでたのは男の人。「この番号を知っているところを見ると，ボスのメッセンジャーか？」ですって。
話を合わせる➡94 電話を切る➡41

64 家出娘に変装し侵入は成功したけど，連れて行かれたのは全然関係ないところ。これじゃ本当に連れ去られちゃうわ。何とか逃げられたけど，もう捜査はゴメンだわ。END

65 「そのことについては私ではわからないので」って，2人を紹介してくれたわ。赤城博士➡68 青山博士➡25

66 ふーん，数年前に家を建てかえているわね。どうやら家宝はそこにありそうだわ。建てた業者を調べる➡79 現場を見に行く➡92

67 よーし，この店に忍び込んで……あら，中には何もないわ。もう，バカバカしい，やめた。END

68 「ああ，あのボタンなら万能物産の社長が持っていた」やった。重要な証言が得られたわ。
警察に報告➡89 社長宅に侵入➡103

69 尾行していくと，1軒のオンボロ家に入って行ったの。
様子を見る➡23
忍び込む➡47

70 とにかく逃げなきゃ，と，あたりを確認しなかったのが私のミス。すぐそばにガードマンが来てたんだわ。END

71 現場についたときは激しい銃撃戦，私も流れ弾で負傷，もうこんなことするもんじゃないわね。END

72 どうやって近づこうかしら？ 家出娘に変装➡64 団員が行きつけのキャバレーのホステスに変装➡27

73 床を捜すと，秘密の金庫があったわ。中には地図が1枚。どうやら秘密基地の場所を示すものね。でも，2か所あるみたい。
A基地へ➡51 B基地へ➡38

74 つぎの瞬間，男は私に当て身をくらわしたわ。あんなウソすぐばれるもの。気付いたときは全然知らないところだった。END

75 話はうまく進んだわ。金有さんも上気嫌で，今夜は泊まっていけって言うの。泊まる➡7 一度帰る➡100

76 「私はもう引退した。もう，何も話すことはないよ」ですって。これ以上捜査は無理みたい。END

77 敷石の一つを取ってみると，そこには隠された暗号文があったわ。どうやら何かの組織の集会みたい。仲間になりすまして参加➡18 警察へ報告➡54

78 ここが万能物産ね。大きいビルだわ。さて，これからどうしよう？
はり込む➡104 夜に忍び込む➡42

79 なるほど，改築工事をした業者は殺されたのね。これは調べる価値があるわ。友人をたずねる➡17 家族を調べる➡97

80 後をつけてみると町はずれの一軒家に入って行ったわ。忍び込む➡62 様子を見る➡101

81 では，金庫を……バチッ！ キャッ！ 高圧電流が流れていたのね。気付いたときは警察の中…。END

82 だめだわ，相手もプロなのね。残念だけど，逃げられちゃった。
END

83 指定されたところには男の人がいたわ。「お前は偽者だ！ 場所はメッセンジャーが指定するものだ」そう言って，私を殺そうとしたの。とにかく，逃げるのがせいいっぱいだったわ。END

84 何とかリストの人物たちの集会があるという情報をキャッチしたわ。でかけて行く➡39 行かない➡46

85 白金山と言っても捜すところは多いわ。誰かに聞いてみよう。町の古老➡107 町の博物館長➡12

86 さっそく現場に行ってみたんだけど…。わあ，大きい屋敷！ 人はいないみたい。門をこじ開けて入る➡108 壁を乗り越えて入る➡3

87 「私はマスコミは嫌いだ」ですって。後は何言っても返事もしてくれないの。END

88 引っ越し先の住所へ行ってみたけど，空地があるだけだったわ。
END

89 警察に通報したおかげで氷島社長は逮捕。でも，私にも逮捕状がきた。どうして私が？ え，七色女神の正体が私だってばれちゃったの？
END

90 ここはどこ，私は誰？ なんて言っている場合じゃない。あのドアが入口だったのね。あ～ん，この迷路からでられないよぉ。END

91 庭の中には捜すところが一杯あるわ。どこを捜す？ 敷石➡77 花壇➡34

92 現場を見ていると「おい！お前は何だ！」って呼び止められた。みるとコワそうなお兄さん。つぎの私のセリフは？
「私は七色女神，この家の宝を狙っているのよ」➡26
「あら，道をまちがえちゃった」➡74

93 行ったほうが良かったみたい。その後は，ぜんぜん手がかりがなかったの。END

94 どうやら私を信用したみたい。「ちょっと報告したいことがあるから来てくれ」ですって。行く➡83 場所を指定して来させる➡24

95 行ってみると，みんな深刻な顔をしてる。聞けば，みんなはこの組織を抜けだしたいみたい。それで相談したいって言うんだけど，どうしよう？
相談を受ける➡56 受けない➡13

96 こう見えても泳ぎは得意。さっそくもぐって……やだ，魚がまとわりついてくる。これはピラニアの一種の食肉魚だわ。だめね，あきらめたほうがいいわ。END

97 なるほど，一人息子がいたけど，暴力団の鬼形組に入ったのね。きっと親のカタキを討つつもりなんだわ。もっと調べてみないと。
鬼形組に近づいて息子の情報を得る➡72 組について調べる➡2

98 あ～あ，あのとき，集まりに行けば良かったなあ。もう捜査する方法もないわ。END

99 社長室のどこを調べようかしら？
机➡106 棚➡4

100 一度は帰ったけど，私が偽者って気付いたみたい。ガードが固くなって近づけなくなった。END

101 見ていると，つぎつぎに人が来て入って行く。これは何かの集まりね。警察に知らせる➡54 仲間に変装して侵入➡18

102 宝石商を当たってみたけど，何の手がかりも無かったわ。もうこれ以上は無理みたい。END

103 社長の部屋に忍び込んで，いろいろと捜してみると，変な地図があったの。きっと秘密基地ね。でも，2か所書いてあるわ。
A基地へ➡51 B基地へ➡38

104 じ～っとはりこんでたけど，ちっとも手がかりがない。もうや～めた。
END

105 ジャーン，夜に忍びこみ成功，さて，どこを捜そう？
応接室➡60 寝室➡23

106 何！ 机から煙が！ 催眠ガスだわ。……気がついたら留置場に。
END

107 「わしは何も知らないよ」ですって。だめだ，こりゃ。END

108 門のカギなんて簡単よ，部屋にもすぐ入れたわ。
床を捜す➡73 壁を捜す➡19

109 ドアを開けると，そこにはつかれきった氷島社長がいたわ。「よくここまで追いつめた。もう終わりだな」
翌日，社長は自首しました。これで事件解決。あ，それから金有家の家宝は，後日私がちゃんといただきましたので悪しからず，では，みなさん，サヨウナラ。事件解決。

★ ★

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

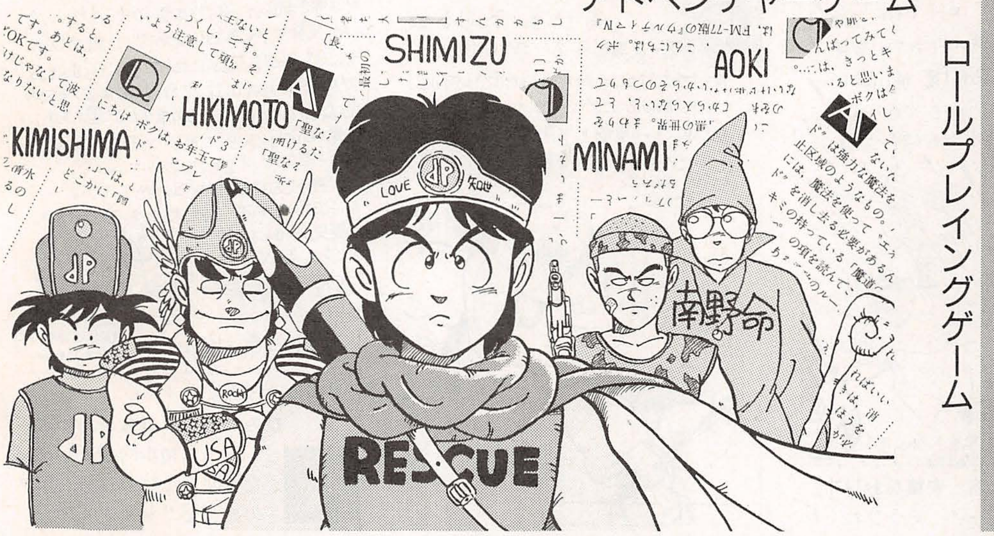
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部 SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

いやぁ〜，やってくれました。先月，休んだ引本クンが，今月号でナント『ソーサリアン』を特集でレスキューしました。追加シナリオvol.1はもちろんのこと，話題の戦国ソーサリアンまで，ぬかりはありません。

というわけで，今月は自信をもってソーサリアン特集をお届けします。

それでは，いざ！　レスキュー。

P.S.　来月からレスキューのコーナーは，装いも新たに生まれかわります。みなさん，どうぞご期待ください！

今月のお答え番

No.1	：TIME IS MONEY！	清水　毅
4	：パソコンソフトは戦国時代！	ロッキー引本
8	：ボクが野村宏伸だったらなぁ	青木　聡
10	：ボクは，隊員最年少です	高橋純一

ソーサリアン特集

Q　ボクは，『ソーサリアン追加シナリオvol.1』の『魔性の島』をプレイしていますが，どうしたことか，ひとつもシナリオが進みません。なんとか海賊（かいぞく）のアイパッチは取ったのですが，おばあさんの捜している息子はみつからないし，鍾乳洞（しょうにゅうどう）の扉は開かないし，水の中に花が咲く，咲かないで悩んでいる人の扉も開きません。

レスキュー隊のみなさん，どうか，ボクを助けてください。

［三重県名張市・水野達也14才］

A　ハロハロハロハロ，ハロッキー！　ロッキー引本でーす。先月号は休んでしまって読者のみなさん，すみませんでした。さーて，それでは，今月は，ソーサリアン特集と題して1か月ぶりのレスキュー活動をするじゃな――い!!

『戦国ソーサリアン』のでた今となっては，他のシナリオなんかつまらなく感じてしまうかもしれないが，まだまだ捨てたもんじゃない。『魔性の島』だってなかなか楽しいシナリオだよネ。

水野クンが悩んでいるナゾを解くカギとなるのが，「水の中にさく花は…」と悩んでいる人なのだ。そう！　まず，彼の質問に答えてあげればいい。この質問の答えを知るためには，『ソーサリアン』のすべてのシナリオに言えることだけれど，めげずに反復をすること。たとえば，何度も登場人物に話しかけるとかサ……。

Q　待望の追加シナリオ第2弾，『戦国ソーサリアン』をプレイしていますが，『豊臣秀吉の章』がどーしても解けません。ロウヤから番人をおどして抜けだし，倉庫で白い玉を取ったまではよかったのですが，それを「とうろう」の穴にはめても何も起きません。金庫(?)の番号も教えてもらえないし，やれることはみんなやったけれど無駄でした。

だれか教えてくれ〜〜！

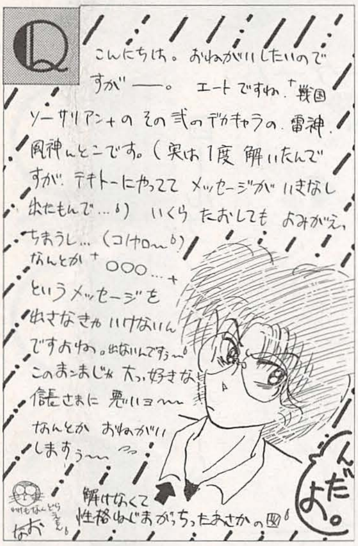
［島根県八束郡・No-GARD16才］

A　おお〜っと！早速，『戦国ソーサリアン』の質問じゃなーい。『豊臣秀吉の章』は，インケンなんだよネ〜！本当に。でも，さすがはファルコム，無意味にインケンにはしていないんだ。実をいうとこの章のヒントがマニュアルには載っているんだから……。

まぁ，これだけではわからない人もいるだろうから，もう少しくわしくレスキューしちゃおうネ。

No―GARDクンは，「白い玉」を入手したとき，パーティの先頭はどの種族だったかナ？　きっと，○○○○○○だったハズだヨ。このときと同じ種

族の人を先頭にして，しつこくシナリオ中を歩きまわって，人々にしつこく話しかければ道がひらけるハズさ。



[富山県射水郡・**安積なお14才**]

A まぁ～！　そうひねくれないでヨ！　なおちゃ～ん（なんかなれなれしいナァ～。まっ，いいか……）。

ところで質問だけれど，テキトーにゲームをプレイしてちゃあダメだゾ。この雷神，風神は3回倒さなければダメなんだ。でも，はっきり言ってしまうと「CHANGE AIR」などの攻撃をくらわずにすむ魔法を使ったりするとこのメッセージがでないんだな～ぁ!?

以上のことに注意して戦っていれば3回目の戦いの途中に，「○○○を使おう……」みたいな感じのメッセージがでるハズ。

解き終わったと言うのにもう1回やるのは大変かもしれないけど，なおちゃん，がんばロッキー!!

Q はじめまして，ボクはPC―8801mkⅡMRで『ソーサリアン』をプレイしています。そこで質問なのですが，どうやったら2段ジャンプができるのですか？　また2段ジャンプでどのくらい飛べるのですか？　教えてください！

[滋賀県蒲生郡・**Mr・RPG？才**]

A えー!!　2段ジャンプができない？　たぶんMr・RPGクンは，ジャンプするタイミングがよくないのではないかと思うよ。だって2段ジャンプの方法って，ジャンプしてキャラクターが最上点にきたら再びジャンプすればいいんだもん。とにかく，この2段ジャンプができないと『ソーサリアン』はかなり苦しいゲームになるので，必ずマスターするじゃなーい！

Mr. RPGクンのように，ゲームの操作なんかのわからない質問なども結構だから，どんどん送ってね。



[埼玉県南埼玉郡・**天竜鬼神衆？才**]

A おお，ヨーク（飲むやつじゃないヨ）ハガキを見ると高橋クン，青木クンと書いてあるけど『ソーサリアン』はこのロッキー引本がレスキューしちゃおーっと!!

天竜クンが今，悩んでいるところだけれども，そこには，フラグを立てまくると，あることが起こるというナゾが隠されている。

そのフラグと言うのが，メッセージがでるところで，そのすべてをだすというもの。

そこから考えてみると，きっとキミはある場所のメッセージをだしていないんだネ。

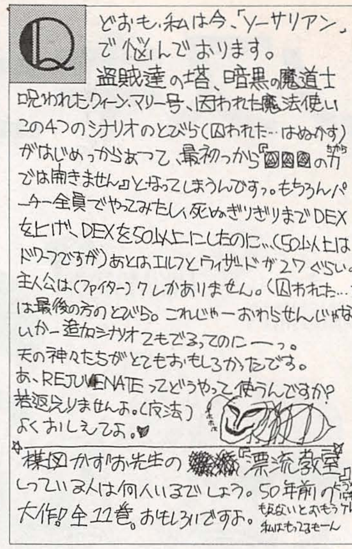
ボクが思うにだしにくいメッセージの場所は，一番はじめに家康と会ったところのそば。そのあたりでなんとなく目立つ場所を捜してちょうだい。

そうすれば，そのメッセージがでてさらにあるところになつかしいキャラが登場するゾ！

でも，このシナリオには，まだまだ，ひどいナゾがある。それが短歌の解読。これはなかなかオシャレなトリックというかナゾになっている。

三つの短歌の内の一つにはボクも悩まされたからネェ～!?　さすが，ファルコム，やるじゃな～い!!

☆　　☆



[長野県北佐久郡・
ひみつのアッコちゃん15才]

A 本当に初歩的でカンタンな質問なんだけれど，ボクの好きな『ソーサリアン』のレスキューだもんネ！　ハリキってレスキューしちゃおうじゃない!!

アッコちゃんは何かカンちがいをしているみたいだけれど，ゲーム中で扉を開けるために使うステータスは，DEXではなくVIT（バイタリティ）なんだ。このステータスをあげる方法で一番カンタンなのが，ある職業につき，時間を進めるという方法だ。ある職業っていうのは，英語で言うと，「farmer」。

それから，REJUVENATEの使いかたについては，冒険中に使うとパーティの先頭の人の年令が一つだけさがるんだヨ。ただしそのときいっしょにステータスもさがるので気をつけてネ。

ところで，『漂流教室』は，ボクもちょっと前まで全11巻持っていたんだヨ（古本屋で買ったんだけどネ）。たしかにあれは名作だ。読んだことのない人は，古本屋さんへLet's Go！

RPG編

Q はじめまして。ボクはPC―88MAで『アークス』をプレイしています。4人の精霊に会ったまではよかったのですが，このあと何をすればいいのかわかりません。

ドラゴン山へ行ってみましたが，何もありませんでした。

青木大大大先生！　どうかヒントだけでも教えてください。

[北海道札幌市・**ギルガメス14才**]

A ボクは，ギルガメスクンのハガキを読んでいてあることに気がついた。それは，ボクを指名してるハガキの2〜3枚のうち1枚ぐらいは，だいたい青木大大先生って感じで書いてあるんだ。だけど，ボク自身は大先生とか様とかをつけて呼んでもらえるようなたいしたことはしてないので，もっと軽い気持ちで名前を呼んでネ！ ただ，ボクを指名してくれる読者がいるってことは，それだけで頼られているという，うれしさがあるんだ。

では，回答に入ろう。ギルガメスクンは本当にドラゴン山をよく調べまわったかな？ 4人の精霊に会ったんなら，サラマンダーに再び会えるハズだから，彼のいたところにもう一度行くべし！ それと，〝解毒薬〟と〝解マヒ薬〟は，「でかけるときは，忘れずに！」だヨ。

Q ボクは今，PC－88で『ラスト・ハルマゲドン』をプレイしている途中です。ガルマのカギを手に入れて，もどらずの塔に入り，昼と夜のモンスターを成長させました。レベルも16〜17まで進んだところでサルバンの破壊日がやってきました。そこで困ったことに，サルバンの破壊日のモンスターたちは，レベルが低く，アゾット剣を手に入れずに，もどらずの塔へ来たから，さぁたいへん。攻撃力も防御力も低いので，どうしようもありません。何とかして，サルバンの破壊日のモンスターたちにアゾット剣を持たせる方法を教えてください。もし，その方法がなければ，一番ベストな武器を教えてください。

［神奈川県小田原市・**中島俊幸17才**］

A HAY！ 今，ファミコンの『スーパマリオブラザーズ3』にハマっている高橋です。このソフトは燃える!! とくに2人用でプレイするのがGOOD！

さて質問に答えよう！ 中島クン，もうキミの状態はハマリに近い状態です。早めにヤリ直すか，なんなりかしましょう。それに，アゾット剣はすべてのモンスターが所持できます。でも所持するための条件があって攻撃力がある一定値を越えてなければならないのです。さあ『ラス・ハゲ』を解いたら今度は『ラス・ハゲ・番外編』だ!!

Q こんにちは，高橋さん。私は3日前にやっとダルクちゃんを倒し，感動がさめないうちに『イースII』を買いプレイしています。2日間でやっと(?)サルモンの神殿にたどり着きましたが，先に進めないで困っています。神殿の中はひととおり歩いて見ましたが，まったくわかりません。何かアイテムを取り忘れているのでしょうか？ こんな私に愛の手を!!

［兵庫県三田市・**松本尚士？才**］

A ありがとう!! 松本クン。こんなに早くボクあての質問がくるなんて……。感激です！ それでは質問に感謝を込めてお答えしよう。もしかしてキミはまだ暗証カードを持っていないんじゃないかな？ だから展開がないんだと思う。えっ，暗証カードのありかはだって？ キミは，このRPGでは敵と会話ができることを知っているよね。だとすれば，敵サンとある程度会話してみるといいよ。そうすれば，道は開けるはず。がんばって『イースII』をクリアしてね。そして『イースIII』の発売に期待しよう!!

Q ボクは『ハイドライド3』をPC－88VAでプレイしています。宇宙船の中で〝角笛〟を手に入れることができたのですが，どこで使ったらいいのかわかりません。次元のとびらの付近があやしいと思って使ったりしましたがダメでした。どこで使えば「幻想の街」が出現するのか教えてください。

［群馬県沼田市・**山口宏之？才**］

A 山口クンは，まだ異次元世界へ行ったことないでしょ。幻想の街は異次元世界にあるから，まずは，異次元世界へ行く方法を教えましょう。異次元世界へ行くためには，次元のとびらを使う以外に方法はないんだ（いちばん最初に行くときだけだヨ)。だけど，次元のおまもりをもってないと，フェアリーランドの別の場所へ飛ばされちゃうヨ。

突然ですが，「青木 聡のヒント・コーナー」(ボクの一存で勝手に作ったこのコーナーは，原稿を書きおえた時点で，もうちょいとヒントをあげようと思ったときのみ成立するもので，質問の答えを知ってる人は，ヒントを理解できる(?)が，わからん人はかえって深みにハマってしまうという(?)恐怖のコーナーだ)。

さて，それでは幻想の街に関するヒント！ 最近は町の入口に墓石（十字架）を使うところが多いとか!? わかるかなぁ？ わかんないだろうなぁ…（古いっ)。

Q ボクはFM77で『ウルティマIV』をプレイしています。あっちこっちをまわって石を七つ見つけることができたんですが，〝緑の石〟だけがどうしても見つかりません。不正の迷宮の地下8階まで行ったんですが，入れない部屋があったのでそこも気になるんですが，どうすればいいのかわかりません。どうか教えてください。

［静岡県小笠郡・**土屋隆司？才**］

A 『ウルティマIV』ならやっぱり究極のアバタール青木におまかせ。それにしても『ウルティマIV』はスゴイ！ 何がスゴイのかというと，去年の11月号から，ほとんど毎月レスキューのコーナーに登場してるんだ。それだけプレイした人，そして悩まされた人が多いということなんだろうネ。

それでは，お答えしよう。正義を象徴する〝緑の石〟は，不正の迷宮の地下8階に隠してある（土屋クンの思ったとおりだったってワケ)。だけど，〝緑の石〟のある部屋のそばにはシークレット・ルームがあって，その中のある特定の場所にキャラがくれば〝緑の石〟のある部屋へ行くための道が開くという仕組みになっている。

その場所を捜すのは大変つらいけど，がんばって見つけてほしい。

Q はじめまして。ボクはMSX2で，『ウィザードリィ#1』をやっています。地下4階のコントロール・センターでモンスターを倒したあとにリングがでたので，さっそくBISHOPに鑑定(かんてい)させたら，なんと〝RING OF DEATH！〟でした。「こいつぁ高く売れるゾ」と思い，ボルタックに売ろうとしたら，「のろわれている」といわれてしまい，売るどころか捨てることもできなくなってしまいました。どうしたら売れるのか教えてください。

［神奈川県相模市・**クリティカルヒット13才**］

A へっへっへっ！『サイオブレード』解いちゃった青木だヨ！ それにしても，あのアクション・シーン。あの操作性の悪さ(?)はなんとかしてほしいですネ。だけど，たいしてむずかしいゲームじゃないから，みなさんもプレイしてみてはいかが？

さて，質問にお答えしましょう。ボルタックでも言われたように，はっきり言ってキミのビショップは呪われて

いる。だけど，なんで鑑定しただけなのに呪われたんだろうって思うでしょ？ なんでかっていうと，特に未熟なビショップは呪いのかかったアイテムを鑑定するときに誤って，ときどきそのアイテムを装備してしまうことがあるからなのだ。

では，呪われたらどうすればいい？ 呪いのアイテムをはずす方法は二つあって，一つめはボルタックで呪いを解いてもらう（もちろん有料），二つめはLOKTOFEITの魔法を使う（呪いのアイテム以外もなくなる）ことだ。

Q PCエンジンの『ビックリマンワールド』の11ステージがどうしても解けません。ルビーとベルに何か関係があるようですが，どうなのですか。

［京都市・**前原浩太？才**］

A 前原クンのいうこの二つのアイテムは，11面をクリアするにあたって非常に大切な役割りを果たすんです。ベルはダンジョン中の分岐点でチャイムにより正しい道を教えてくれるし，ルビーは，最後の敵と戦うとき相手の力を弱めてくれます。とまあ，この二つのアイテムを使えば11面クリアも楽になるはず…。がんばってください。

読者間レスキュー

Q ボクは，ＭＳＸの『キングコング２』のことで１年以上さまよっています。ナスティを倒す〝まかぶらの呪文〟はどこにあるのですか？ それと，マッドアーマーを倒す〝らめらの樹液〟を見つけたのにいくらセットしてＢボタンを押しても倒せません。どうしてですか？（88年12月号掲載）

［東京都立川市・**見捨てないで！14才**］

A 12月号の見捨てないで！クンの質問をモンテスキュー（©管野義裕クン）します。

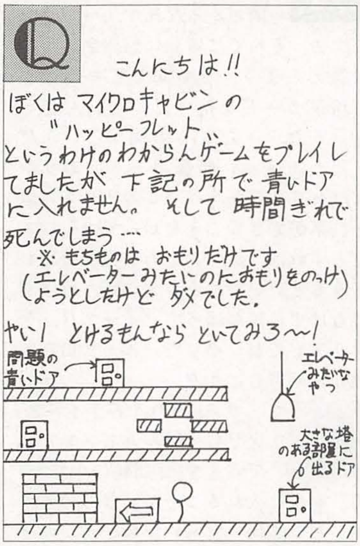
まず，マッドアーマーの倒しかたですが，らめらの樹液なんていくらセットしたって無駄（無駄の３乗）!!それは，ただ持ってるだけでＯＫ。代わりに石をぶつけてあげましょう。

マッドアーマーを倒したら，なりゆきにまかせて幽霊（ゆうれい）のようにさまよいましょう。そうすれば，きっと〝まかぶらの呪文〟が見つかると思います。でも，これで君もエンディングが見れるっ！ということになるほど世の中は甘くないので，また行き詰まったら，このコーナーにハガキをだそう！

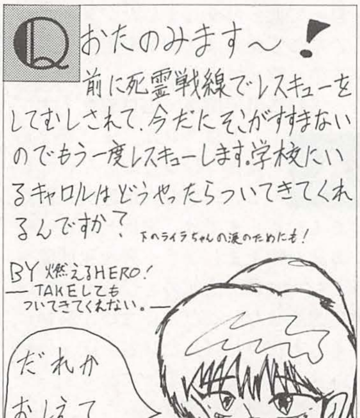
［新潟県豊栄市・**治田弘樹14才**］

■**清水**：この質問には，東京都品川区の岡 隆史クン，群馬県前橋市の新井功クンほか，たくさんの方からお答えが寄せられました。いつも，本当にありがとう。

それでは，今月の課題を発表しよう。今月は以下の５通。みんなからのお便りをお待ちしています。



［東京都品川区・**フレット？才**］



［愛知県名古屋市・**燃えるHERO？才**］

Q こんにちは。ボクは『ラ・フェール』をプレイしていますが，ロジャー氏に封筒を見せたところから進みません。自分の顔に変えて，もう一度会うと「でて行け！」とどなられてしまうので顔を変えずに，いろいろやってみました。しかし，「あなたには関係ない」と言われてしまいます。

ミレーヌのほうはというと，捜しだしても会うたび驚いてしまいます。持ち物は，手帳，パスポート，財布，時計，クレジット・カード，暗証番号，ミレーヌの写真，ピストル，封筒です。

最後に一言。このゲームは，超ムズカシすぎるっ！

［高知県香美郡・**329＝マー17才**］



［北海道函館市・**どぼん？才**］

Q ９月号でレスキューしてくれた方々，ありがとうございました。あれから３か月，21才の硬い頭を使って『ワンダーハウス』を解いていますが，POOLでハマッています。

カードを入れて，POOLにＧＯすると油を満たされて死んでしまいます。どなたか，ヒントを教えてください。

［山口県防府市・**佐賀辰一郎21才**］

おたより待ってます！

この「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（２×２㎝）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」係

テーブルトークRPGコーナー その6

ワープスファンタジー誌上プレイング!!
『ジェノサイド』ワールド・キャンペーン

ORG／大貫 昌幸

全国数千人のＴＲＰＧファンの皆さん，こんにちは。今月もここベーマガ特別シアターより，ＴＲＰＧ・ワープスファンタジーの誌上リプレイをお送りいたします。

それでは細かい解説などはいっさい抜きにして，いきなりの実況中継に移りたいと思います。

キャラクター紹介

■シド・フェットブレイド

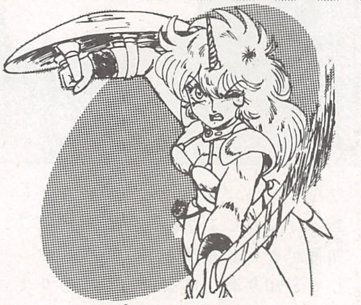


魔導戦士兼魔術師（１レベル）
男性　21才　種族：ウィンデーネ
ヒット・ポイント：14
メンタル・ポイント：29
ルックス：８
ヒーロー・ポイント：５
筋力＋４　耐久力＋２　回復力＋１
知力＋２　判断力±０　記憶力±０
器用さ＋３　機敏性＋５　精神力＋５
カリスマ＋２　知覚力±０　ラック＋３
呪文　エネルギー・ブラスト　ディテクト・マジック　アイス・ストライク

トータル27，マイナス修正は無しという素晴らしい能力値を全く活かしきれないギャグメーカー。歩く笑い袋。

■シュレア・ストランディ・バックホーン

女戦士（１レベル）
女性　20才　種族：有角族
ヒット・ポイント：22
メンタル・ポイント：３
ルックス：５



ヒーロー・ポイント：５
筋力＋５　耐久力＋２　回復力＋１
知力＋２　判断力－１　記憶力－３
器用さ＋３　機敏性＋３　精神力－２
カリスマ－２　知覚力＋１　ラック－１

沈着冷静，才色兼備。グループの実質的なリーダー格。しかし他のキャラクターに毒されるのも時間の問題だろう。

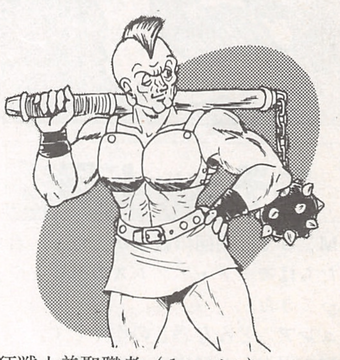
■ジョン・カーター



狂戦士（１レベル）
男性　22才　種族：有角族
ヒット・ポイント：24
メンタル・ポイント：３
ルックス：６　ヒーロー・ポイント：５
筋力＋５　耐久力＋４　回復力＋１
知力－２　判断力＋２　記憶力－１
器用さ－２　機敏性＋２　精神力＋１
カリスマ±０　知覚力±０　ラック＋１

バーサークのコマンドワードは，「ウィッキー，ウイッキー，ウキウキ！」危ないトリコーン（三本角）。

■マーティン・カーペンター



狂戦士兼聖職者（１レベル）
男性　23才　種族：人間
ヒット・ポイント：17
メンタル・ポイント：13
ルックス：６
ヒーロー・ポイント：５
筋力＋２　耐久力－１　回復力＋２
知力＋１　判断力－１　記憶力－２
器用さ－１　機敏性＋２　精神力＋２
カリスマ－５　知覚力±０　ラック＋１

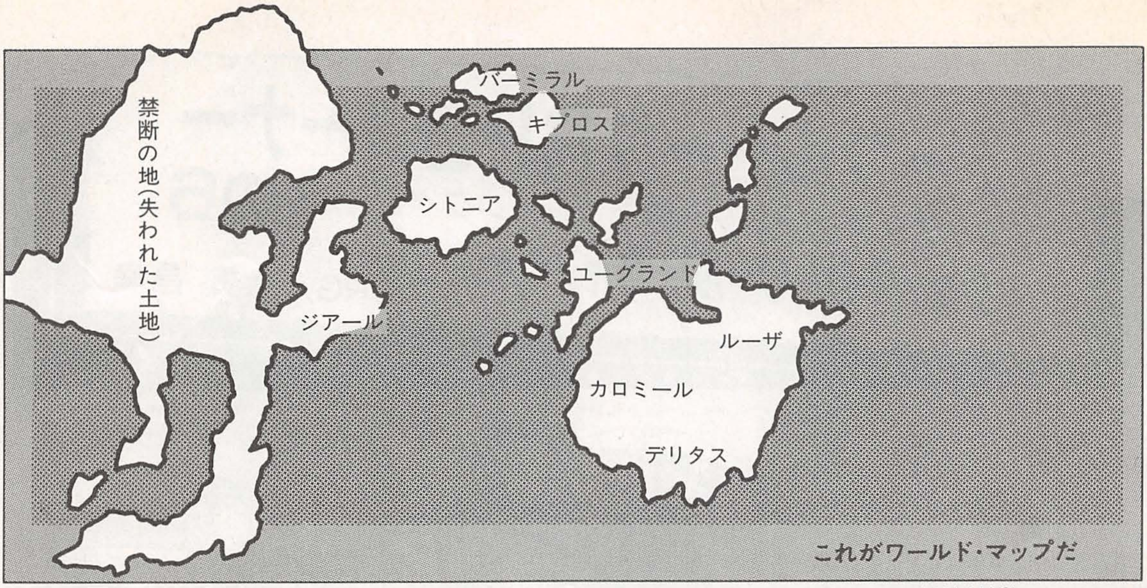
今のところは静かにしている…。いつ，どこで，どんなコマンド・ワードでバーサークするのかが楽しみなキャラクター。

■モード・アダムス

一般人（１レベル）
女性　17才　種族：人間
ヒット・ポイント：６
メンタル・ポイント：２

今回のシナリオの鍵を握るらしい重要なＮＰＣ？　イラスト募集中！

『イラスト募集中』



これがワールド・マップだ

エチュード5

GM：さて，前回の続きからだよ。君たちはモード・アダムスの家へとやってきた。

シュレア：どんな感じの作りです。

GM：引退した冒険家が建てる中流程度のものだね。マーティンの実家の宿屋ほどの建物を，個人で使用しているというような感じだよ。もっとも，作りはマーティンの家よりずっと立派だけどな。

マーティン：悪かったな。

GM：でも，この家には彼女一人しか住んでいないそうだ。父親が死んだ時にお手伝いさんを雇(やと)うのをやめたらしい。

マーティン：3年間も一人で暮らしてたんですね。「うんうん，辛(つら)いこともあったんでしょうね。しかし神のご加護(かご)がきっとありますよ。現にせっしゃと知りあいになれたではありませんか」

ジョン：何を一人で言ってるんだか。いつかきっと「愛だ！」とか叫びだすな，こいつは。

シド：「ところでモードさん。さっきの連中が狙っていた物について，ほんとうに心当たりはありませんか？」

GM：（しつこい奴だな）彼女はすまなそうに首を振ったよ。

シュレア：「とりあえず，私たちで調べられるところがあれば，調べてみたいのですけれど」

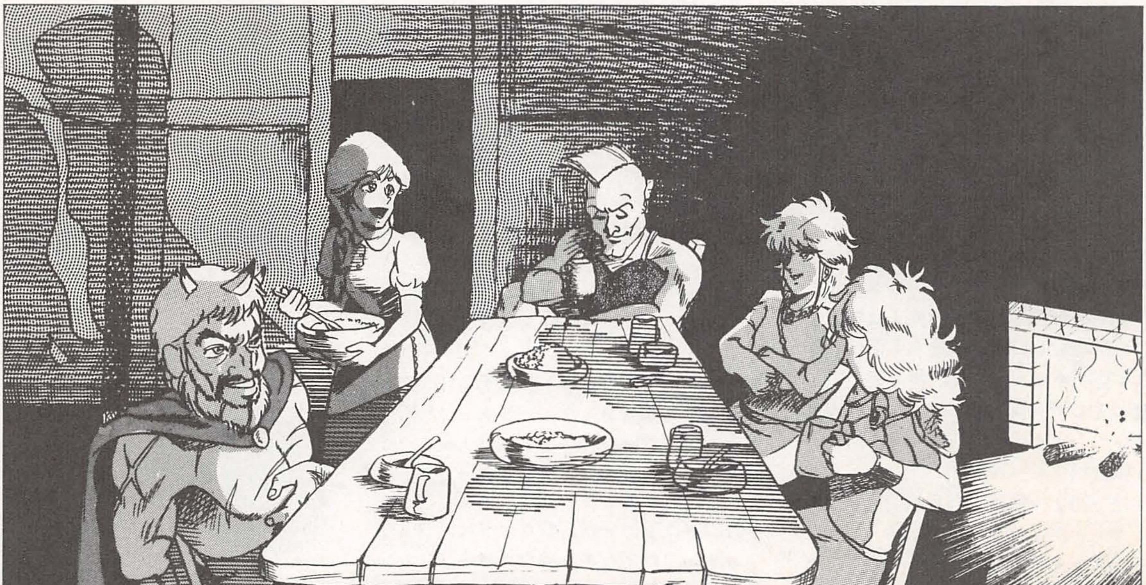
シュレア：「モードさんのお父さんの書斎(しょさい)とか，地下室とか。あればの話ですけどね」

GM：彼女は，快(こころよ)く承諾(しょうだく)するよ。取られて困るものは手下げ金庫の中に入っているものだけだからね。調べている間にごちそうを作ってくれるそうだ。

ジョン：「それはラッキー。ついでにオレとシュレアのダブルベッドも用意してくれると…」ブクシ（シュレアのキックがジョンを直撃）

GM：それでは君たちがどんなところを調べるのか，言ってくれるかな。それで調べる場所が決定したら知覚力チェックをしてくれ。部屋数は全部で12個。親父(おやじ)さんの書斎と彼女の寝室，ダイニング・キッチンに倉庫となっている地下室，それと君たちの今いるホール以外は使われていないそうだ。

シュレア：寝室は私が調べましょう。



GM：「空の部屋は皆さんが自由に使ってください」
彼女はそう言うと食事の用意に取りかかったよ。

シド：「では，魔術師である私が書斎の書物を調べることにしよう。ジョンさん，力仕事はまかせましたから地下室をお願いします」

ジョン：「しょうがねえな」

マーティン：「なら，せっしゃは空き部屋を調べることにしよう」
空き部屋というのは具体的にはどんな部屋なんです。

GM：使用人が以前使っていた部屋や来客用のものだよ。

シュレア：調べ終わって何も発見できなければ，マーティンさんの手伝いをします。

GM：どうぞ

さて情報収集ですが，今までと同じようにプレイヤーとGMの会話を中心にしてゲームを進めてもちろんかまいません。しかし，バラバラに行動しているキャラクターに対して，一人ずつ順番に相手をしていては時間がいくらあっても足りなくなってしまいます。また他のプレイヤーもヒマになってしまうでしょう。そこで，実際にキャラクターが部屋を探索するシーンは，1回の知覚力チェックで省略してすますことにしました。チェックに成功したキャラクターに，今度は1D10（10面体サイコロを1回振らせる）させて，あらかじめ決定しておいた情報（ヒント）を与えるのです。もちろん，倉庫のように役に立つ情報がない場所もあります。今回のポイントは，親父さんの書斎でした。

アビリティー・チェック

今回のリプレイで使用した知覚力チェックばかりではなく，ワープスにおけるすべての能力値チェックは2D10（10面体サイコロを2回振って出た目を合計します）して判定します。出た目が「11」なら，結果は成功となります。このとき，キャラクターの能力値だけ成功確率が変化します。

例えば，知覚力が＋1のシュレアなら，1D10して12（11＋1）以下なら成功です。

このときに注意しなければならないのは，能力値の修正によって基本値「11」が変化するのであり，能力値をサイコロの目に足すのではないということです。

エチュード6

GM：それで，知覚力チェックに成功した人は？

シド：成功です。

シュレア：私は失敗です。

ジョン：俺も失敗だ。

マーティン：成功したのはシドだけみたいだな。

GM：シドは1D10して。他の人は，これといってめぼしい物は何も発見できませんでした。

ジョン：ヒーロー・ポイントを使って成功だったことにします。

GM：それでも何も発見できませんでした。

ジョン：ガーン！

GM：今の一発は貸しにしといてあげるからね。
（＊　無意味なヒーロー・ポイントは数回で1回分に数えています）。

シド：マスタ〜，3が出ましたけど。

GM：すると，壁に掛けてあった絵が目を引きます。

シド：注意して見て，何もないようなら壁からはずしてみます。

GM：OKですよ。

シド：何の絵ですか？

GM：ルーザを中心とした地域の地図ですね。所々に印がついています。

シド：ではその地図を持っていって，食事のときにみんなに見せることにします。

GM：はい。で，君たちが一生懸命に部屋をさがして何も手がかりを得られないでいると，モードさんが食事ができましたと声をかけてきます。特別することが無ければ，全員が集合したことにしますけど。

全員：はい。

GM：「何か見つかりましたか」

マーティン：「せっしゃは何も。でもシドが何かあるらしいですよ」

シド：「この地図なんですけれど」

GM：「それは父が使用していたもので，印の付いているところは父の行ったことのある場所だそうです」

ジョン：砂漠はありますか？

GM：（グサッ）前回からしつこい奴だなぁ。ついでに言うと印も付いているよ。ジーニア砂漠という地名で，エミシア（キャラクターが現在いる沿岸都市）の西方，ルーザとカロミールの国境付近にある砂漠だね。

ジョン：さぁ，これだけくわしい説明がでたぞ。マスターがやけになったか，開き直ったかのどちらかだな。

マーティン：どちらにしろこの地図が鍵を握っていることに間違いはないですね。

シュレア：地図を手に持ってみて，透しがあるとか，張り合わせてあるとかわかりませんか？

GM：知覚力チェックして。

シュレア：今度は成功です。

GM：いいところに気づいたね。この地図はどうやら2枚の皮を張り合わせてあるようだね。

シド：ではモードさんの許可をもらって，二つに分けてみます。

GM：すると中に別の羊皮紙が入っているぞ。

ジョン：オレが見てみよう。うっしまった！知力が−2のオレには文字が読めない。

GM：でも大丈夫だ。何かの紋章と地図が書かれているだけだよ。

エチュード7

ジョン：どこの地図ですか？

GM：どこの地図だと思う。

ジョン：プレイヤーに聞くかなぁ。

GM：こら！ベテラン・プレイヤーなんだからそれぐらいわかれよな。

ジョン：マスタ〜。無茶苦茶ですよ。どうせ砂漠でしょ。

GM：わかっているなら最初から聞くなよな。

ジョン：言うかなぁ〜。で，どこの地図です。

GM：ジーニア砂漠だよ。

シュレア：「モードさん，お父さんから砂漠に行ったときの話し聞いていませんか」

GM：砂漠への旅は失敗だったらしく，彼女は何も聞いていないそうだ。それとその地図と地図に書かれている紋章のようなものにも記憶がない。

シド：どんな紋章です。

GM：こんなんだよ（と，アドリブで適当なイラストを書いている）。さて，マーティンとシドは記憶力チェックをしておくれ。

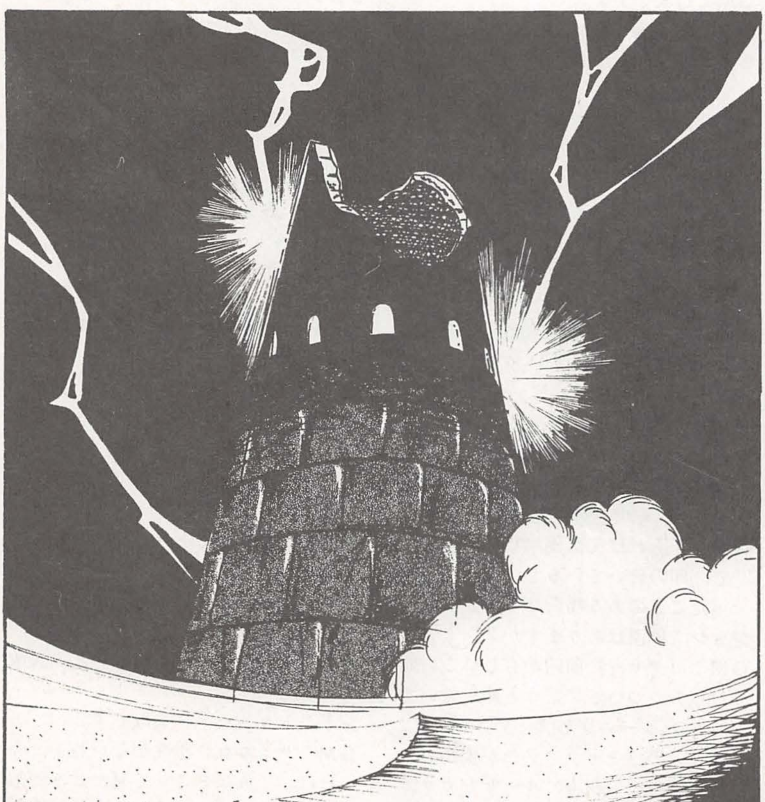
マーティン：せっしゃも？ティ，失敗だな。

シド：トゥリャ〜！失敗です。

GM：サイコロに根性がないねぇ。今日は。二人はどこかで見たことがあるような紋章だと思ったけど，それ

以上は思いだせなかったよ。
マーティン：ヒーロー・ポイントを使用して，実は知っていた！
GM：「実は知っていた」はCレベル・ヒーロー効果だから，3ヒーロー・ポイントが必要だよ。
マーティン：使いましょう。
GM：では，その紋章が邪悪なる魔法使いと噂されている，リクワラキーのものであることを思い出しました。
ジョン：ついに出たなぁ。
シド：リクワラキーについて私たちが知っていることは？
GM：そっか，シドはまだ知らないんだっけ。〝リングオブリリアナ〟を読めばわかるんだけど……。世界の至るところに研究用の塔を建てて，邪悪なモンスターを作り上げたり，悪魔を召喚したりしていたと噂される伝説的な魔法使いだよ。リクワラキーはワープスのファンタジー・ワールドではかなり有名な魔法使いだから，よく覚えといてね。
シド：もうこの世の人ではないんですか。
GM：それも不明なんだ。ただ，〝リクワラキーの塔〟と呼ばれる遺跡が各地にあって，それに挑戦した冒険家は後を絶たないと言われている。〝リングオブリリアナ〟もそうしたリクワラキーの塔を巡るストーリーの一つだし，ここまでくればバレてると思うけど，今回のシナリオも〝リクワラキーの塔〟を扱うものなんだ。
シュレア：ところで，イメージがピンときませんね。
マーティン：オレもそうなんだ。モデルがあるなら教えてくださいよ。
ジョン：キーと延ばさないで，アにして，逆から読んでみてよ。
シュレア：アキラワクリ（＊2メインデザイナーの一人）これは邪悪だわ。
ジョン：でしょ～，でしょ。
GM：シュレア以外のメンバーもそういう邪悪さをイメージしてよ。ちなみに，エビルという意味だからね。

リクワラキーだけでなく，モード・アダムスもそうですが，NPCの特徴をプレイヤーに説明する手段として，アニメやTV，映画のキャラクターの外見を伝えるという方法があります。またリクワラキーのように，学校の先生など仲間内で有名な人物をモデルとしてもよいでしょう。



さて，キャラクターはこのリクワラキーの地図を賊が狙っていたものと判断し，まだ解明されていないジーニア砂漠にあるリクワラキーの塔へと向かうことにしました。地図をバーサーク野郎（シドがぶちのめしたヤクザな連中の親玉）にわたすのはしゃくですし，ほっておいたら何回でもチョッカイをだしてくるでしょう。いっそ，自分たちでリクワラキーの塔に挑戦してみようと考えたのです。旅に必要な準備をととのえたキャラクターのグループ（モード・アダムスを含む）は，ジーニア砂漠を目指して出発しました。

エチュード8

GM：さて，君たちは街道沿いに西へと進んだ後，地図にしたがって川沿いに南下している。エミシアからはウマで2週間ほどかかる。
シド：いきなりな展開ですね。
GM：シナリオに直接関係ないところは，省略したほうがスピーディにストーリーが展開するからね。
マーティン：で，私たちの今の状況は？
シュレア：せっしゃって言わないんですね。
マーティン：あれはキャラクター発言のときだけね。
GM：ハイハイ，状況を説明しましょう。ルーザ・カロミールの国境付近を流れるダロム川の上流にいます。すでに辺境といわれる地域で，そろそろ川を渡って西に進まなければなりませんね。
ジョン：今の時間は？
GM：まだ午前中，キャンプから起きたばかりにしましょう。
ジョン：目的地までの距離は？
GM：あと10日くらいかな。川を渡った後，丘陵地帯を越えればジーニア砂漠だね。
シド：では安全に渡河できる場所を探そうよ。川のようすはどうです。
GM：30mほどの川幅で，流れはゆるやかだね。それほど深くなさそうだし浅瀬もあるよ。
シュレア：対岸のようすは？
GM：霧が出ていてよくわからないな。
シド：では，ロープをつないで向こう岸に渡ることにしましょう。大丈夫ですか？
GM：渡りますね。デンデンデンデン（ジョーズのテーマで）★
シド：何ですかいったい。

シドを除く全員：デンデンデンデン★

GM：別に何にも。シドは無事に渡りきりました。

シド：よかった。川の中に変なものがいるかと思いましたよ。

GM：判断力チェックして。

シド：成功ですけど。

GM：川の中にはいないけど，霧の中に何かいるよ。

シド：「誰だ！」

GM：こいつだぁ～。「アンギャー」ドンドン（胸を叩いている）。

マーティン：キングコングですね。

ジョン：単なる酔っ払いですね。

GM：巨大な全身トゲだらけのゴリラだよ。

シュレア：まさかキラーコング！

GM：ピンポーン。ゴンドラが２段階アップしました。

さて，シドはイニシアチブですよ。

シド：魔法を宣言します。でイニシアチブは８。

GM：先にどうぞ。他のキャラクターは次のラウンドになったら行動できますよ。声はだしていいけどね。

シュレア：がんばってね，シド。そいつはとっても強いわよ。

シド：では，MPを20ほど注ぎ込んで，アイス・ストライクです。D％して，ティ！ファンブル（＊３　ワープスファンタジーでは，魔法は必ず成功するとは限りません。わずかな確率ですが，失敗することもあります。この場合00のみで失敗です）はなし。ダメージは，ヒーロー・ポイントを使用して最大の120（4）打撃！

「くらえ！　ダイヤモンド○ストー」

GM：シュレアさ～。何で注意してあげなかったの。キラーコングって魔法を跳ねかえすって。

シュレア：忘れてたわ。

シド：本気？

GM：本気？

ジョン：エッ。ノー判定でかえってくるの。

GM：イエス。

マーティン：なんまいだぶ。なんまいだぶ。

シド：縁起でもない。ウィンデーネの私にはウォーター・マジックに80％の対魔法抵抗力があります。私は魔術師ですからさらに10％の対魔法抵抗力があり，結局70％（＊４対魔法抵抗力の判定は，基本値から使用された魔法のMPを引きます）ですね。トゥリヤ～。却下です。

GM：成功かー。よかったね。

シド：エネルギー・ブラストを使用してたらどうしようかと思った。こいつ強い？

シュリア：めちゃくちゃ強いわよ。

シド：逃げますよ。

GM：その前にこっちの攻撃だ。回避判定を先に３回しておくれ。

シド：－８，－５，３回目はウルトラC（＊５　2D10して２が出ました）で回避です。

GM：オーライ。外れ　当たり。外れだ。２発目のダメージはと…，貫通してないから48ね。

シド：48！死んだぁ～。

ジョン：ヒーロー・ポイントは？

シド：まだ残ってる。

ジョン：じゃあ使えよ。ヒーローの耐久力。

シド：使います。6D6（６面体のサイコロを６個振る）して，ひのふの…23と。で，ウルトラCの効果は？

GM：ちょっと待って。今決めるからね。１D10して９。『ただちに防御側は特別に１回攻撃ができる』だよ。

シド：攻撃しないで逃げられません？

GM：まあいいでしょう。（甘いなオレは）。シドが川に飛び込むとキラーコングはそれ以上は追ってこないようで，ドンドンとお腹のドラを叩きながら霧の中へと消えていきました。

マーティン：よしよし。せっしゃが神の力で直してやろう。早くこっちにこい。

ということで，今月はここまでです。キラーコングの襲撃で傷ついてしまったシド君ですが，来月の活躍に期待しましょう。体勢を立て直したキャラクターのグループは，別のルートから丘陵地帯を横断。ジーニア砂漠へと到着しました。

いよいよ来月はリクワラキーの塔での冒険です。お楽しみに。

キャラクター・クラス紹介　その2　女戦士

キャラクター・グループの紅一点，シュレアが職業としている，デザイナーの趣味丸出しのキャラクター・クラスです。

日本のアニメの場合，なぜか女性キャラは軽装のアーマーを使用します。実際には，あんなものに防御効果なんかは期待できないでしょう。しかしワープスファンタジーでは大丈夫です。ポイント・アーマーと呼ばれる女戦士専用のヨロイがあります。通称ビキニ・アーマーと呼ばれるこのヨロイは，女戦士のルックスとレベルによって，通常のアーマー以上の防御効果を発揮します。

外見にこだわりたい女性戦士にお薦めのキャラクター・クラスです。

企画募集中！

続いて毎度おなじみの企画募集のお知らせです。このコーナーでは読者のみなさんが参加できるように，いろいろな企画を考えています。このコーナーに関するご意見・ご感想から，やってほしい企画まで，なんでもけっこうですからどしどしお寄せください。

CRPGをTRPG

これは今回から募集する新しい企画です。みなさんのお手紙を拝見すると，どうもTRPGのやりかたが今一つ理解できないというものがたくさんあります。そこで，CRPGの１シーンをTRPG風に再現して，ゲームのやりかたを説明しようというのがこの企画です。CRPGの情報収集とTRPGの情報収集の違いやゲームの進めかたなどをじっくりとお見せする予定です。そこで，この企画で取り上げてほしいCRPGを募集します。「ドラクエII」とか「イース」とか具体的なCRPGの名前をリクエストしてください。

モンスター・コンテスト

イラストでも文章だけでも受け付けます。オリジナル・モンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターはデータ化して誌上で発表していきます。

☆　☆

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈・プレイング・アドバイスなど，何でもOKです。またTRPG一般に関する質問でもかまいません。

その他，自慢のキャラクター紹介やイラストなど，何でもOKですからどしどしお寄せください。

ワープスの新製品とドルアーガーの塔のカードゲームについては，次号でくわしく紹介する予定です。

読者の闘技場

今月はTOMMYが帰ってきた記念で経験値倍付け！

2カ月ぶりにようやくTOMMYが帰ってきた。なんでも彼は，闘技場のイメージをふくらませるために（ホントかなあ）京都あたりをブラリと散歩してきたらしい。そのTOMMYと話し合った結果，闘技場のルールを少々改正することにした。どこをどう変えるか，それは来月号で発表する。とにかく，今のうちに経験値をかせいでおくと，なにかいいことあるかもねっ！

レフェリー　:山下　章
鉄腕了　:TOMMY
賞名提供者:菅野義裕
（石川県加賀市・トータル経験値18：レベル8魔法使い）

今月の私は練金術師賞
（5Exp×2＝10Exp）



熊本市・大浜横洋16才
トータル経験値10：レベル5戦士
山下：なかなかのハイセンス。文字だけで書いたら99%ボツだっただろうが，哀愁ただようファミスタの絵でダジャレを表現したところに，伊藤みどりのトリプルアクセルにも通ずる素晴らしさが感じられる（大ゲサ小ゲサ佐渡おけさ）。

今月の吟遊詩人賞
（3Exp×2＝6Exp）



宮城県栗原郡・DIO-2？才
トータル経験値9：レベル戦士
見城：失礼なっ！　「魔中年，見城」このタイトルだけでコイツは入賞を果たしやがった。うしろで山下さんがまだ笑いつづけている（今日で3日目）。VGGコーナーやってるからってオッサンあつかいはねえだろうが！　えっ!?

今月のホークウインドゥ賞
（2Exp×2＝4Exp）



宮城県仙台市・ときめきドラえもん15才
トータル経験値6：レベル3戦士
TOMMY：ちょいと留守したスキに，いつの間にやら毎月が経験値倍付け！　クイズダービーだって最後の1問だけだってのにまったくもう。ま，それはそれとして，荒木飛呂彦パロディと双璧をなす『ぼのぼの』の今月の1等賞だす。

今月の大ボケ（0Exp）



大阪府島本町・Hなネタをキワめる馬屋原　隆16才
トータル経験値12：レベル5戦士
TOMMY：先月と同じだなんて言ってるとボクが許さない！　違うっつーの！　あっ，ウソです，最初に言ったのはファン通責任者です見城サマッ！

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞1部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	パックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

●おわび‥‥先月号のコレラキン氏のトータル経験値等が間違えていました。正しくは，トータル経験値7：レベル4忍者です。ご迷惑をかけてすいませんでした。また，このコーナーの景品の発送が少々遅れています。景品獲得者のみなさん，どうぞしばらくお待ちください。

来月、参加者が景品を取りやすいように新ルールを施行予定！

☆佳作（1EXP×2=EXP）



宮城県栗原郡・NORI-P16才
トータル経験値４：レベル２戦士
山：スーパーファミコンはマジにスゴイ。アサルトやメタルホークを移植するのも不可能ではない！



東京都台東区・えすわい14才
トータル経験値２：レベル１忍者
T：１個100円（箱入120円）という話の萩の月。すると4,166個から5,000個までが見城さんのお腹に!?



東京都多摩市・江頭　相15才
トータル経験値２：レベル１戦士
YK-2：ボーステックから発売されている『スキーム』のおんがくサイコーだぜい！　聴いてちょ。



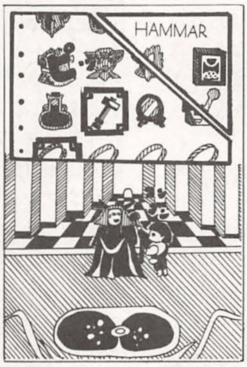
岩手県水沢市・REX14才
トータル経験値２：レベル１忍者
T：そーだよ今日もよ。このコーナーの特徴というか短所というか……よーくわかってるじゃねーの。



東京都杉並区・榊原正人14才
トータル経験値２：レベル１戦士
山：こんな小人がもしもいたら，月刊『チャレンジ！AVG&RPG』だって実現できるのにっ!?



徳島県麻植群・超絶（中略）レイスト?才
トータル経験値２:レベル１魔法使い
T：タラちゃん？　あなたタラちゃん!?　やっぱりタラちゃん！　べつに驚くこたあないでしゅねえ。



長崎県諫早市・みったこ14才
トータル経験値２：レベル１戦士
T：かっけの検査みたいでカッケー……２か月のブランクがあるんだもん，いいじゃないかようっ。



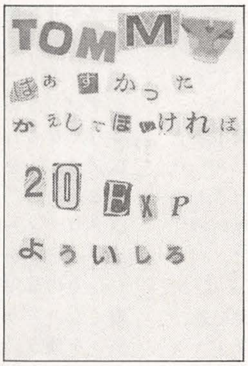
宮崎県都城市・舞蹴15才
トータル経験値２：レベル１忍者
山下：スライムってのはゲル状の生物なんだってば！　おえっぷ，気持ち悪ィ。久々のゲロゲーロ。



山形県寒河江市・かちく15才
トータル経験値２：レベル１戦士
T：創刊以来，読者の投稿プログラムを暖かく見守りつづけてきたDr.D。しかしその目にも曇りが!?



石川県加賀市・菅野義裕14才
トータル経験値18:レベル８魔法使い
山：関係ないけど，来月号のメ切りは早いぞ。12月14日必着だ。キレのいいハガキを待っているぜっ！



滋賀県草津市・ちょかくん15才
トータル経験値２:レベル１魔法使い
山：以下の２枚は，あいかわらず送られてくるTOMMYの行方不明ネタ。もうExpはノーマルね。



富山県◉波市・メガドライバー？才
トータル経験値２：レベル１戦士
T：このハガキには関係ないけどMUNEPI♬はファミリーマートプリンをよく喰う。新ネタだね。

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の５種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。
(例)遊び人・TOMMY21才
職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると１-５ＥＸＰがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい（?）景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく?）。しかも，レベル20になったときにもらえ景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年４月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

●**今月の景品獲得者**：レベル５戦士・大浜横洋……ベーマガ原稿用紙（最近不足気味貴重品），レベル４戦士・DIO-2……ベーマガ原稿用紙（材料良質紙完全非売品），レベル３戦士・ときめきドラえもん…ベーマガ原稿用紙（一冊当千極上品），レベル８魔法使い・菅野義裕…山下章のサイン色紙（新型署名板），レベル10戦士・ワムウのピアス…レスキュー隊のサイン色紙（フリートークのページで獲得）

●●●●●●●●● 読者が創る…………………………… ●●●●●●●●●

ベーマガ㊙情報局

㊙ 『戦国ソーサリアン』のボスキャラ，邪鬼(じゃき)を楽に倒せる方法です。

ディスペルの魔法を使うと，扇子(せんす)が全部消えてしまいます。これで，邪鬼に殺されることもないでしょう。また，「ぬえ」にもこの魔法は有効です。

P.S.各シナリオのヒントを書いておきます。

レベル1……倉庫のカギは山賊(さんぞく)のすみかの近くに…。

レベル2……「2日まってくれ」と言われるが，そんなときは㋕○㋺○さんの家に行きましょう（神父さんだったかな…）

レベル3… これは意地悪なシナリオ。ウィザードをパーティの先頭におくことを忘れないように。

レベル4……これは簡単です。結界の場所もすぐにわかるでしょう。スタート付近にある地下を調べましょう。

レベル5……火ばちは仏像の近くで使います（私はこの場所がなかなか見つけられなかった)。燃やされた書物は，以前邪鬼(ニセの政四郎)がじっと立っていたところの近くにある。

［大阪府吹田市・**田中崇夫？才**］

㊙ PC−88SR以降の，『スーパー大戦略』と『マスターズ・オブ・モンスターズ』の互いのマップを使う方法を発見しました。

まず，どちらかを起動させてください。つぎに，マップ・エディタを選びます。双方のマップデータ・ディスクを選んで入れます(『スーパー』なら『マスター』を，『マスター』なら『スーパー』を)。そして希望のマップを選んで読み込ませます。読み込んだら，ドライブ2のディスクを入れ換え，あらかじめユーティリティで作っておいたデータ・ディスクに保存します。この方法でやると，ほとんどのマップが使えると思います。

［兵庫県神戸市・**中尾剛規55才16才**］

㊙ PC−88版『サバッシュ』でBGMモードを発見したので報告します。

単に，立ちあげのときに🅺キーを押しながらリセットする。

㊟：プログラム・ディスクはそのまま！にして，ドライブ2のディスクを入れ換え，ディスクA，B両方のBGMを聞くことができる。

P.S.オープニング・デモのとき CTRL と🆇を押すとデモを早く見ることができる。

［高知県安芸市・**黒岩喜好17才**］

㊙ PC−88版の『サバッシュ』の㊙です。

まず「ボージェントの町」から北へ行き，「スタッフの里」へ入る。中にはだれもいない家の左端に移動し，右へもどると，プログラマーがいて，能力値とH.P.を10,000にしてくれます。キャンプをはるとH.P.はもとにもどりますが，能力値は一定時間です。これはパーティを組んでいても，自分だけしか変わりません。その他の家に入っても，いろいろあります。家の外に1人だけいますが，損をするだけです。

［静岡市・**究極超人あ〜る17才**］

㊙ ファミコン版『イース』の㊙(と言うほどのものでない)です。

カマキリを倒さないで終わらせる方法

①ウイングとヒールポーションを持ってメロディー廊下(ろうか)へ行く（ウイングを必ず持っていること。ないとクリアできなくなる)。

②アイテムをヒールポーションにあわせる。

③メロディー廊下の途中の部屋に入り，ラーバと話をして体力を回復してもらい，その部屋をでて右に行く。体力がなくなりそうになったらヒールポーションを使う。するとつぎの階に行ける。

④シルバーアーマー，バトルシールド，バトルアーマー，フレイムソード，ロッド，「ジェンマ」の章を取ってウイングを使って帰る。

⑤ヒールポーションを持って塔へ行く。塔の中で取っても良い。

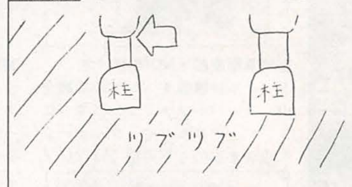
⑥ルタに会い，ブルーアミュレットをもらう。

⑦以上②，③の方法でメロディー廊下を渡る。

⑧あとは普通に解いていくと，『イース』の本が5冊しかないのにエンディングが見られる。（注）④はこの順では取れません。

［神奈川県横浜市・**清水洋児17才**］

㊙ SEGA R-TYPEで SUPER STAGEへの道



4面の最後，画面最上部に上の図のような柱が2本ある場所があります。そこに自機を矢印方向にぶつけると，フラッシュしてSUPER STAGEに1周につき1回だけ行ける。(コンティニューしても1回は1回) 死ぬと4面の途中からでその周は2度と行けない。

バブルシステムの友人だよ〜ん　By. SYSTEM 64

㊙ 『ディガンの魔石』でミュージック・モードを発見しました。

MS-DOSを立ちあげて，『ディガン』のディスク1をドライブAに入れます。そして，

PLAY ¥PLAY¥DIG ¥PLAY¥DIG⏎

と入力すればOKです。詳しい説明は，PLAY⏎と入力すれば見ることができます。

P.S.ベーマガ12月号317ページで，山口さんが説明していたRPGは『ディガンの魔石』のことでしょう。するとランダムハウスとアーテックは，一体どのような関係なのでしょうか？

［群馬県高崎市・**山崎和幸16才**］

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドシドシご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

Hello！ うーん，このあいさつをするのもじつに久しぶり。新連載のスタートで燃えている山下だだだだだ（はちみつ川野風）！ さてさて，先月号まで㊙&㊑コーナーに含まれていた㊑部分が，今月から独立してこの「読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!!」のコーナーになった。ここでは，読者のみなさんが日頃ゲームに対して感じていることを，編集長の規制が許すかぎり（？），ドンドン載せていくつもりだ。だから，このコーナーがおもしろくなるかどうかは，すべてみなさんからのお便りしだい。このページに書いてある他の人の意見について，あるいはカラーページでやっているボクのホンキ・ホンネについて，さらには自分の言いたいことなど，なんでもいいからとにかく手紙を送ってきてちょうだい！

☆ゼビウスのすごいところ

『ゼビウス』には絶妙のゲーム・バランスがあった。自分のレベルがあがれば，それなりの難易度のフィーチャーが登場するようになっていた。それもただ無意味にむずかしくなるのではなく，練習をつんで攻略法を練ればクリアできるものだった。最近のゲームのほとんどは，この難易度設定を各面ごとのボスにたよっているようだが，数年前にボスを使わずしてここまで完成度の高いゲーム・バランスを実現した『ゼビウス』は，やはり見事だと言うしかないだろう。

［佐賀県杵島郡・**理ノ塚一徳18才**］

■山下：理ノ塚クンからは大長編のゼビウス・レポートを送っていただいたんだけど，その中からほんの一部を抜粋（ばっすい）させてもらった。今月のホンキ・ホンネで見城先生やEXCHANGER氏が指摘したとおり，『ゼビウス』のゲーム・バランスには一目置くべきものがある。最近のビデオゲームでバランスがひどい物が多いのは，やはりパワーアップ・システムのせいなんだろうか。それにしてもゼビウス肯定派の意見ばかり集まってしまったので，たまには否定派の人の意見も聞いてみたいなあ。

☆ファミコン版イースに思うこと

私はパソコン・ユーザーではありません。ですからパソコン版『イース』は私の憧（あこが）れでした。素晴らしい曲の数々，美しいグラフィック，私好みのストーリー，そしてカッコいいダルク＝ファクト様……（私は長髪の魔法使いが好き!!）。すべてが憧れでした。ですからファミコン版が発売されると同時に即購入し，プレイしはじめました。タイトル曲『FEENA』——音はかなりちがうけど「同じ曲だあ！」と喜びました。しかし，プレイしていくうちに音楽が(曲が)かなりちがうことで，ゲームのイメージがまったく変わってしまっていることに気づきはじめたのです。あまりにもノーヒントな謎が増加していること，『イース』のストーリーには欠かせないキャラクターであるレアがほとんどでてこないことなども不満に思いました。あと私が良くないと思った点はつぎのとおりです。

1．マップが複雑すぎる
2．廃坑二つも複雑すぎてダメ
3．ファクト様よりピクティモスのほうが強いのは矛盾している。
4．ボスキャラの変更
5．必要以上に経験値稼ぎがある

特に5番目は，スピーディな展開が命である『イース』にとって致命的だったように思います。いろいろ付け足すのはいいけど，オリジナルを大切にしてほしい，そういう気がします。

［北海道恵庭市・**Fredy？才**］

■山下：カラーページでも触れたファミコン版『イース』について，女性読者のFredyちゃんから，じつにタイムリーで同感する意見が届いた。たしかに音楽ひとつを取ってみても，『FEENA』や『SEE YOU AGAIN』などの音が明らかにハズれている（オクターブ指定がまちがっている箇所がある)。オリジナルのスタッフの人たちはファミコン版についてどんな感想を持っているんだろうか？ 機会があったらぜひとも聞いてみたいところだ。それから，読者のみなさんは『イース』と『イースII』のどちらが好きか，その理由も添（そ）えて投稿してほしい。

☆売れ線と内容

かなり古い話ですが，88年5月号のホンキ・ホンネに載っていた『桃太郎伝説』についてボクの意見を言わせてもらいます。気軽にゲームをプレイする人が多いファミコン・ユーザーには，あんな感じのゲームがもっとも適していると考えたのはさすがだと思います。マッピングはほとんど必要ないし，おもしろいアイテムがたくさんでてくる。ラクで楽しい。『ドラクエ』のシステムを引き継いではいるものの，ファミコン・ユーザーにとってはうってつけのソフトだと言えるでしょう。

だけど，『桃伝』は「売れる」ということを意識しすぎて作られた作品のような気がします。たしかに売れるというのはいいことなのでしょうが，売れ線を追求した作品というのは，ソフト自体に進歩が感じられません。売れる売れないを考えず「素晴らしいもの」をめざして作れば，ソフトも進歩するし，自然と売り上げもついてくるものだと思うのですが……。

［愛知県知多郡・**石川利行？才**］

■山下：う～ん，これは非常に鋭い意見だ。実際問題として，パソコン，ファミコンを問わず，現在市販されているソフトの多くは売れ線を狙っていると言わざるを得ない。商業ベースとして考えると仕方のないことなんだろうけど，すでにあるシステムにちょこちょこと手を加えていくだけでは，いつまでたってもワンランク上への進歩は期待できないような気がする。

★今月のイベントは神戸・三ノ宮で開催！

第23回 山下 章のフリートーク・ボード Free Talk Board

「なぜ『チャレンジ！AVG＆RPGⅣ』は遅れているかクイズ」当選者発表Part1

『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅣ』を発売してホッとひと息――と思ってたら，ベーマガ本誌の鬼のような原稿攻勢が襲いかかってきた。今月もコレが五つ目の記事（わかるかな？）。オマケに年末の雑誌社は“年末進行”と言って，1，2月号の記事をほぼ1か月の間に書きあげなくちゃいけないときてる。あー『スーパーマリオ３』のホンキ・ホンネも書かなくちゃだわ，などと思いながら，とりあえずはみなさんを長きに渡ってお待たせしてしまった例のクイズの当選者を発表するとしよう。手はじめに，なかなかおもしろかったものから。

●山下先生は，自分の家の商売（建具屋さん）をついに継ぐ決心をしたので，今必死に修業している。

〔埼玉県桶川市・浅井裕子13才〕

山下：建具屋の技術を学ぶには普通10代から鍛えなきゃダメ。でもよくうちが建具屋だって知ってたね。

●Ⅳを完成させる前からすでにⅤの計画案で頭がいっぱいになってしまい，Ⅳの原稿に手が回らなかったから遅れている。

〔山口県玖珂郡・藤中史郎15才〕

山下：ふっふっふ。つぎにでるのが果たして単なるⅤなのか？ お楽しみに。

●ズバリ！　結婚式の準備に忙しいから。いやあ，ＴＶの『新婚物語』を見てたらこんな考えが浮かんじゃって。和歌山市に向かって石を投げないでくださいね。

〔和歌山市・吉原　平18才〕

山下：とっても多かったのが，この手のボクが結婚するからというたぐいのもの。イヤ～，まだまだ結婚するわけにはいかないでしょ。ばってん，相手が浅香　唯ちゃんだったら考えてもいいたい（唯ちゃんの出身地に合わせた方言）。

●別冊の原稿に熱中したあまり，ベーマガの原稿がおろそかになってしまった。そのため原稿料をもらえなくなり，食費が足りなくて栄養失調でぶったおれていたから。

〔広島市・MZ-1200mkII？才〕

山下：Yu−Youじゃないってば。それでは，以下で優秀（？）２賞の発表だ。

よくぞここまで考えたで賞

ある日の古代宅。祐三はライター仲間の章と居間で雑談していた。そこへコピロンがやってきて，お茶をだした。そのとき章はそれまでの口調を変えた。

章：なんで自分を隠しつづけるんだ？

祐：なにがだ？

章：とぼけてもムダさ。読者は知りたがってるんだぜ。

祐：……。

章：そうか。よし，とぼけつづけるんなら妹は連れていく。

――コピロンの右手首をつかんで立ちあがり，部屋からでようとした章。嫌がる様子を見せるコピロン。

コ：助けて，お兄ちゃん！

祐：コピロン，すまん……。

――章はコピロンと共に古代宅をあとにした。頭をかかえる祐三――。しかし，こういうことがありながらも，章とコピロンは仲良く徹夜で妖怪道中記をしているのであった。（完）

©麻雀放浪記・掟（11月号269ページ）

〔大阪府吹田市・艶弩麗素騎士14才〕

山下：なんだかなあ。ここまで話が作れるんだったら，シナリオ・ライターにでもなったら!?

読者の闘技場特別賞



〔兵庫県川辺郡・ワムウのピアス16才〕
〔トータル経験値24・レベル10戦士〕

山下：ボクもぜひこんな流法（モード）を身につけてみたい！（編：もう十分身につけてるでしょーが!!）

てなわけで，各賞獲得者には記念品を贈呈させてもらうとしよう（ワムウのピアスは10Expのみね）。ちなみに，ＡＶＧ＆ＲＰＧⅣが遅れていた真の理由は以下のとおりなのさ。

①写植屋の手に渡る直前に，一部の原稿がなくなってしまった
②メーカー側からの要望で，あるゲームについての原稿を大幅に書き直さなければならなかった
③予定よりも100ページ近く増えたため時間がかかった
④………ナイショ！　近いうちにきっとわかることだろう

たくさんのご応募，ホントにどうもありがとさん!!　次号でも続編をやるかも。

今月のイベント情報

88年ラストのイベントは，神戸・三ノ宮で行なわれる。盛りだくさんな内容を予定しているので，お近くの人はぜひ集まってくださいっ！

●クリスマス特別企画X68000 in せいでん

日時：12月24，25日　10：00～19：00
場所：せいでん三ノ宮本店南館8F C-スペース（兵庫県神戸市中央区三ノ宮町1-5-8）
問い合わせ先：☎078-391-8171

ファンタジー通信

隣り合わせの灰と青春

手塚一郎

闇を住みかとして生きる者よ
光を見る事なく死んで行く者よ
この時代に生きた事を恨むがよい
この時代に生きた事を呪うがよい
闇に生まれ闇に死ぬ者
死に恐れを抱かない者
青の魔道師
闇の世に生まれた神の子よ

『青の魔道師』より
〔愛知県南宇和郡・NAPP〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部の蛇人こと手塚一郎です。寒い日が続きますが元気でやってますか？ボクはダメです(力なく笑う)。

そうそう，先日てっさやてっちりなどをいただいてしまいました。やっぱり冬はナベですねー，関係ない？

さて，今月紹介するのは小説。それもパソコンRPGの名作『ウィザードリィ』を題材にした作品です。

こう書くと「なーんだ，ゲームを小説にしただけか」なんて思う人もいるでしょう。しかし，残念ながらハズレです。大体そんな作品をファン通で紹介するわけがありません。まぁ，ダマされたと思って読んでみてください。こいつはおもしろいぜいっ！



ベニー松山著・JICC出版局・980円

隣り合わせの灰と青春

『ウィザードリィ』というゲームは設定こそしっかりとしているが，根底に流れるストーリーは「魔の大魔術師ワードナを倒す」という実にシンプルなものである。これについては賛否両論あるだろうが，ボクは自分の想像力が介入する余地があるとして評価したい。つまり，『ウィザードリィ』はプレイした人間の数だけストーリーの解釈が存在する。だから本書は単にゲームの流れに沿った小説にとどまらず，おもしろい作品に仕上がっているのだと思う。

時は中世ヨーロッパの文化レベルを持つ別世界。精霊や魔獣の類がうごめき，人々が剣で戦い，魔法を駆使して生きのびた時代である。

ある時，大君主トレボーがお触れをだした。悪の大魔師ワードナに奪われた「魔法の魔除け」を取りもどした者を近衛兵として取りたてるというのだ。

力がすべての時代。腕に自信のある者たちは，こぞってこの賭けごとじみた冒険に挑戦した。ワードナの棲家はトレボーの城塞都市のすぐ近くにある迷宮だ。彼らは街と迷宮とを往復して力をつけ，地下10階にいるというワードナを目指すのだった。

主人公はスカルダ。戦士の職を捨て，侍になったばかりの青年である。なぜ侍になったのかは読み進めるとわかると思うので，ここでは省く。

物語は彼らのパーティが仲間の魔術師シルバーを失ったところからはじまる。この世界では「死＝消滅」の公式が必ずしも当てはまるとは限らない。僧侶は蘇生の術を知っており，また街には死者復活のためのカント寺院があるからだ。しかし，それが死の恐怖を無にするとは言えない。つまり確実に復活できるわけではないのだ。チャンスは2回。それをしくじると魂は永遠に地上へともどらない。文字どおりの消滅であるわけだ。



▲埼玉県南埼玉郡・天竜鬼神衆

冒険者の中でも一，二を争う熟練のパーティであるスカルダたちは，ワードナまであと一歩というところまで来ながら大きな戦力ダウンとなった。魔術師は攻撃呪文の使い手である。しかも加えてスカルダの戦士から侍の転職(転職すると能力が激しく落ちる)。近衛兵の座は遠退いたかに思われた。しかし――。

スカルダのパーティに参加したいと希望する魔術師がいた。全身が黒ずくめの不気味な男である。名はバルカンといった。善と中立の戒律の者たちで構成されたパーティに悪に身を置く男が参入した。コイツの正体は，そして目的は？事態は波乱を含み，進展していく……。

と，こんな感じの物語だ。特におもしろいのが著者ベニー松山氏のウィザードリィにおける私的解釈。ゲーム中で，おや？と思ったことを実にうまく物語中で生かしている。たとえば常に単数のフラック，迷宮内の謎の老人，ワードナの魔除け……。

『ウィザードリィ』を知らなくても，もちろん知りつくしていても楽しめる。やっぱり「ゲーム小説は，こうでなくちゃ」という良い見本だろう。

パソコンRPGからファンタジーに興味を持った人は，どうも普通のファンタジー小説には馴染みにくいらしい。馴染んでしまえばいいのだろうけれど，どうも自分の想像していた感覚とちがうと――。わかるよ，その気持ち。

しかし，だからといって小説自体に不満を持ってもらっては困る。馴染みにくいのなら馴染みやすい作品から読んでいけばいい。それだけのことだ。

こう考えると，まさに本書「隣り合わせの灰と青春」はピッタリだと思う。小説って本当はおもしろいものなんだよ，わかってほしいな。

※「隣り合わせの灰と青春」をJICC出版局のご好意で5名様にプレゼントすることになりました。

希望者は「ファンタジー通信・隣り合わせの灰と青春」係までハガキで応募してください。しめ切りは1月20日。

読者のコーナー

いやー，早いものでこのファン通も今月で2年目に突入。これも読者のみなさんのお陰です。ありがとうございます。「ページ数を増やして！」というお便りが多いのですが，たぶん今年も3ページのままで続きそうな気がします(アンケートハガキの順位が伸びなやんでいましてねえ)。何はともあれ，今年もよろしくお願いいたします。

さて，もう気づいた人もいると思いますが，誌面刷新ということで横19文字から17文字へとなりました。これにより本コーナーの冒頭にある「私のファンタジー」の応募要項が変わります。新しい規則は17文字×15行。必ず未発表のオリジナルをハガキでお送りください。お待ちしております。

では，読者のみなさんのお便りを紹介していきましょう。まずは長野県小諸市・**望月速志**くん。

★「紹介したい本があります。角川文庫の「スイートマジック・魔群惑星①」です。話の内容は惑星レギングラムのナッツ国に住む，妖精と人間の混血の少女ストーン・リップが，王宮にかけられた魔法を解くために，アースガルズ（神々の住む場所）に旅立つというものです。イラストもきれいだし，何よりもおもしろいので，ぜひ読んでください」

■㊠：この作品をすすめる人って多いんだよね。で，ボクも読んでみました。ノリは軽いし，展開も早いので気楽に読めると思います。ちょっと文章が馴染みにくいかもしれませんが，おもしろいことは確かです。

ああ，もうスペースがない！では最後にファン通ギルドのイベント情報を。

マイコンBASICマガジン．ファンタジー通信ファンクラブ。

ファン通ギルド

才2回X'masイベント開催決定だよーん!!

日時：1988年12月25日X'mas．11:00AM～16:00PM
場所：大阪府立青少年会館内．
内容：ライヴ討論争．TRPGアドバンスドD&D®！
MSX2によるCGデモ、フィギュア展示 他．

おおっ！と思われたアナタは60円切手同封の上、下記住所までお願いします。詳細を書いた案内をお送り致します。なお入会者も募集中です。
メンバーでなくてもイベント参加はo.kですよ！
思いっきりX'masしましょう!!

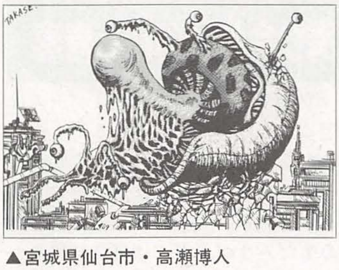
あて先：〒675－01　兵庫県加古郡播磨町北本荘1－16－4　山本克典方イベント係

C.Cコーナー スペシャル

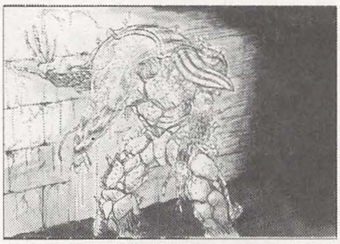
ひさしぶりの3ページ……というよりも，今回はいつになく力作が多かったために「スペシャル」と銘うって6作掲載することにしました。

先月の課題は「キノコとカタツムリの合成」でしたね。このコーナーの常連のかたはもちろんのこと，はじめて投稿してくれた人，どうもありがとう。一度載ったから，もういいや……なんて思わないで，また送ってください。

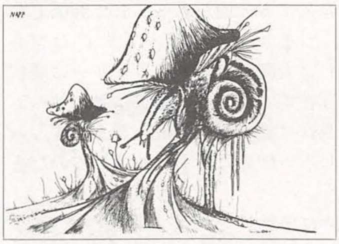
さて，それではつぎなる課題を。来月は名古屋市・**スーパーファミコン欲しい！**くんのリクエストで「馬とハエの合成」です。年末進行でしめ切りが早いので注意してください。12月14日必着まで受けつけます。掲載の確率が高い(？)かもしれませんよ。



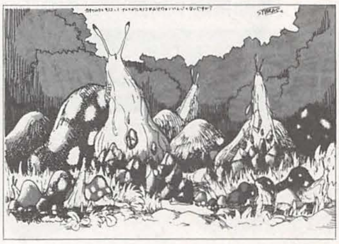
▲宮城県仙台市・高瀬博人



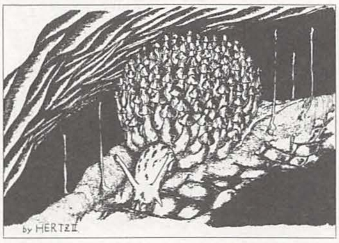
▲岐阜県各務原市・天野優耶



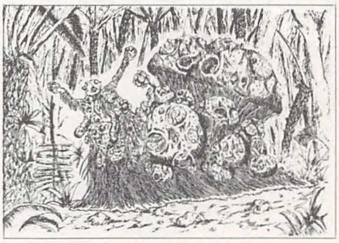
▲愛媛県南宇和郡・GIGUE



▲鹿児島市・すてろす



▲広島県三次市・HERTZ II



▲埼玉県越谷市・枌谷　力

ファンタジー通信伝言板

読売間の交流の場として使用してください（ハガキは縦でお願いします）。





ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



広島県安芸郡・高野　乱
㊢：魔法剣士か……。侍や君主とは少しちがうわけだね。



大阪府八尾市・S＆W　M19
㊢：今度はハズレじゃない年賀状で送ってきなさい！



大阪府堺市・ありす
㊢：いつも手間かけてるね。これからもよろしく。



大阪府茨木市・優利伊
㊢：やった，エルフだ！エルフっていいよねー，うん。



埼玉県戸田市・Shin—しん
㊢：また，真ん中だぜ！誕生日おめでとうございます。



東京都北区・ATOMIC
㊢：アイビーに行きたい。ゴメン，また地図を送って！



東京都北区・ALASKA
㊢：ペーアド戦ったね。昔からキミのこと知ってるよ。



埼玉県与野市・銀竜の騎士
㊢：やった，またエルフだ(笑)！また送っておくれ。



愛知県名古屋市・山本健一
㊢：細かく描くねえ。どのぐらい時間をかけてるの？

読者参加企画！
Video Game Grafiti
ビデオゲーム・グラフティ

なんと早いことに，もう新年号！'89年もよろしくお願いします，見城こうじです。今回は新年号ということで特別企画！大増4ページで，前半の2ページは従来のVGG，後半の2ページはセガ体感第10弾大予想のスペシャル版，2本立てでまいりたいと思います。

やられパターン研究コーナー

☆ふと思ったのですが，自機のやられパターンに凝ってもらうとけっこううれしいもので，死ぬのが快感にさえなりますね。最近気に入ったのがナムコの『爆突機銃艇』です。パケットの死にかたもプレイヤーの死にかたもすばらしい。でも，だいたいシューティング・ゲームの死にパターンはつまらないのが多いですね。ドカン，で終わりですから。仕方ないといえば仕方ないことですけど（ビックバイパーが黒こげになって乗組員が飛び降りたらちょっち気まずい）。（京都府・C・S）

■見城：うーむ，いーいところに目をつけたねえ。単にグラフィックやサウンドがいいとか悪いとかだけでなく，こういうところにこだわる意見は大好きです。私も一応やられパターン研究家の肩書きを持っていますので（←何をバカなこと言ってんだか），一言いいたい。やられパターンで最高なのは，やはり『Mr.Do'Sワイルドライド』。ジェットコースターにはね飛ばされて画面上をドッタンバッタン飛び回る壮絶さ。コミカルものでこんな派手な死にかたするゲーム，他にないですよ。死にかたがいくつかあって楽しいのが，タイトーの『フェアリーランドストーリー』『バブルボブル』『ちゃっくんぽっぷ』等のコミカル・メイズもの。トレミーが黒こげになって目をパチクリさせるとこなんかかわいい。ちゃっくんが「プッ」とかいってムービング・ブロックに狭まれるのは虚しい。最近見て何かマヌケだったのは『スプラッターハウス』，これは死にかたではなく，その逆がおかしい。1人プレイヤーが死んで1度画面がクリアされてつぎのプレイヤーがスタートするかと思うと，いきなりプレイヤーが倒れたまま。「な・何だ，こいつまだ死んでるぞ」と思いきやムクムクと起きあがってスタートする（この間がちょっと長いのでじれったい）。あとナムコといえば，昔のナムコのコミカルものは，ほとんどやられパターンに共通性がありました。これは通称「しぼみ死に」と呼ばれ，『パックマン』『ディグダグ』『ワープ&ワープ』『リブルラブル』など，みんな「ホワホワ」という音と共にしぼんでこの世から消滅してしまうのでした（リブラブは「デンデンデデンデーン」か）。僕は彼らの悲惨な末路に涙し，つぎのプレイでは絶対に殺されないぞ，と心に誓ったものです。

これは「やられパターン特集」を組むしかないようですね。キミが印象に残っている死にかた（敵キャラクターでもよい）のお便りをください。

しゃべるゲームについて

☆ゲーム中にしゃべるゲームと言えば『グラディウスII』『スペースハリアー』『熱血硬派くにおくん』『沙羅曼蛇』など，けっこうカッコいいのが多いと思いますが，なぜかナムコはおかしいのが多いんですよね（『ワンダーモモ』『ベラボーマン』など）。

私がとくに気に入っているスピーキング・ゲームは，SNKの『怒号層圏』です。まずゲーム・スタート時に，「我を倒すために選ばれた戦士たちよ。倒せるものなら倒してみろ。ワッハッハッハッハー」，死んだときに「あーっ！よしっいくぞっ！」，途中で「よく来た。しかし，ここでお前たちは終わりだァー」，最後に「もう一度チャンスをくれ！」などと言ったりします。

（愛知県東海市・ラルフ大佐）

■見城：しゃべるゲームといえばサン電子の『スピーク&レスキュー』が世界初でしたか（しかし，だからといってこれも相当情けないタイトル・ネーミングだったなぁ）。最近では『レイメイズ』がよかったですね。「Mr. モルト，あなたの作ったラビリンスはすべてクリアしました。弟を返してください」「キミは運のいいやつだ。何回かミスをしただけでここまでたどり着くとはな。だが簡単に弟を返すと思うかね？キミには死んでもらうよ（こんなセリフだったと思う。他のエンディングはほとんど見たことない）」などとやたら長い会話がよかった。

これは「しゃべるゲーム特集」を組むしかないようですね。キミが印象に残っているセリフのお便りをください。

漢字タイトル・クイズ・コーナー

先月号の正解は，1，R-TYPE 2，平安京エイリアン 3，パワードリフトでした。では今月の作品を――。

1，日本南下東経百七十度付近気球旅行　（三重県伊勢市・Thinking）

2，東京見物

（岡山県倉敷市・ダース=インベーダー）

3，伸縮自在会社員　4，着替人形

（大阪府吹田市・艶弩麗素騎士）

11月号のプレゼント当選者発表

ナムコ・カタログ・プレゼント（後編）でしたね。その前に指定の「むずかしいと思った箇所」」のおハガキです。

●**ワンダーモモ**…ゲームの難度はそれほどではなかったけど操作性が悪かった。（香川県善通寺市・CGC-ASUMA）

●**オーダインの4面**…風車のところで「あの風車は回転がMAXに達したときに破壊できる！」と確信した私はあそこで全滅してしまった。うーん，むずい！（東京都杉並区・MR-50）

●**妖怪道中記**…あの鬼のようで，本当に鬼だった鬼火の攻撃をかわしつつ，やっとこ辿りついた"輪廻界"。あの胃の痛くなるような小さい雲をせこせこ登ってあと少し，というところで空から蛙の雨が……。非情にも我がたろすけを地上への旅へご招待。それ以後，2度と輪廻界の土を踏むことはなかった。

（神奈川県相模原市・内山かずお）

●**ローリングサンダー**…一番悔しいのは，ゲーム・オーバー後の「ワハハハ

ハ」というマブーの声。

(埼玉県幸手市・**まふぶ**)

●**ドラゴンスピリットの6面**…あのロックフェイスは地獄だ！氷壁の中にいて弾を撃たれて逃げる場がなかったことがあり，ロックフェイスなどの弾で死んでたまるか，と思い，氷に当たって自殺した覚えが何度もあり，今でも忘れられない。(静岡県袋井市・**岩辺譲**)

●**ベラボーマン**…ステージ31でのゾルタンと雷丸の複合攻撃はバリ強！コンティニューで数千円使っても，とうとうクリアできず挫折。ゾルタンのバカヤロー!!　(福岡県北九州市・**TO-Y**)



山口県宇部市・NJP-TUC-Zunちゃん

■**見城**：そうか，考えてみればおかしの国で迷路から落っこちたら下でおかし食べ放題かあ。そいつは思いつかなかった。食べ過ぎて太ったアリスは，風船に乗れなくなったりして

▶当選者▶青森県上北郡・林　義法▶茨城県石岡市・石川和広▶群馬県勢多郡・狩野正行▶埼玉県戸田市・森田哲也▶奈良県生駒市・ＧＩＬ

11月号の宿題の答え

「ボタンが四つ以上あるゲームをリストアップしてください」でしたね。今回集計していて，しまったと思ったのは(←いつものこと)，大昔の，とくにアメリカのゲームは自機移動にボタンを使うものが多かったので，トータルで四つ以上ボタンを使うものが多かったということ。さすがにこの辺は資料もないし不安は残りますが，リストアップしてみましょう（もちろん日本に輸入されたものに限る)。また，ゲーム内容がまったく同じもので2社以上から別タイトルで発表されているゲームに関しては，どれか1作のみを代表して掲載しています（例，『デプスボム』と『サブハンター』)。

▶ボタンを四つ以上使用するゲーム

○**デプスボム（セガ）**…ディープスキャンの前身
○**スペースフューリー（セガ）**…敵司令官がやたらしゃべりまくる（負け惜しみばっか）
○**スペースフォートレス**…1通こんなタイトルもらったんだけど本当にこんなゲームあった？どうしてもわからない。スターキャッスルのまちがいじゃなくて？
○**アーマーアタック（シネマトロニクス）**
○**エリミネーター（セガ）**
○**スペースタクティクス（セガ）**
○**メジャーリーグ（セガ）**
○**スペースウオーズ（シネマトロニクス）**…反重力，自機スピードなど設定，難易度を選べるベクタースキャンのスペースもの
○**クレージーバルーン（タイトー）**
○**ビクトリアスナイン（タイトー）**
○**ディフェンダー（ウイリアムズ）**
○**アステロイド（アタリ）**…タイトーからだされたテーブル版はレバーで操作する
○**グラビター（アタリ）**
○**アクションファイター（セガ）**
○**コナミのピンポン（コナミ）**
○**魔獣の王国（コナミ）**
○**ハッスル（グレムリン）**…陣取りゲームのようなもの
○**モールアタック（八千代電子）**
○**バンガード（SNK）**…4方向攻撃
○**メインエベント（SNK）**
○**ストリートファイター（カプコン）**…もちろんテーブル・タイプのこと
○**スターラスター（ナムコ）**…VS台
○**TOOBIN（アタリ）**…日本に2台以上あるかどうかもわからない

――こんなところですか？今月は書いていて異常に不安だ。こんな問題やらなきゃよかった。やはりマイナー・ゲームが目立つなー。ボタンが四つもあると操作しづらいし，コンパネに汎用性がないから普及しないんですよ。

今月の宿題

11月号の宿題で疲れたので今月は集計が楽な上に楽しい宿題を考えたぞ。「各ゲーム・メーカーのマスコット・キャラをリストアップしてください」これはどういうことかというと，大抵どこのメーカーも何作かに渡って何度も登場するお馴染みのキャラクターというのがいるでしょう。まあシリーズもののMr.Do！とかパックマンなんかは当然として，ほらあるでしょう？ナムコだったらスペシャル・フラッグにギャルボスetc…カプコンだったらPowにモビちゃんetc…このキャラが隠れとかでてでてくると，「ああ！このメーカーだな」と実感できるやつ！何も2回以上出演したことのあるキャラをもれなくリストアップしなくても，キミのイメージで「やっぱりこのメーカーはこいつがいなきゃ」というのを思い入れたっぷりに思い出をまじえて書いてきてほしいな。ハガキ1枚に一つのキャラでもいいし，逆に余裕のある人は，そのキャラが登場したゲームリストを作ってきてくれてもいいよ。

お便り募集中

以下のことがらについてお便りを募集しています。

○**キミはなぜ格闘ゲームをやるか？**…『ダブルドラゴン』『ドラゴンニンジャ』『ビジランテ』『脱獄』『スプラッターハウス』など殴る蹴るのゲームというのはとても人気があります（中にはなかったのもあるな)。そこでこの手のゲームのファンの人に聞きたい。格闘もののどこに一番魅力を感じるか？逆に，僕などはこの手のゲームが苦手で，その理由として①敵との当たり判定がわかりづらい，慣れにくい（とくに『ダブルドラゴン』のように奥ゆきがある場合)。②レバーとボタンの組み合わせで混合の技が多過ぎて覚えられない(まあ『ビジランテ』や『スプラッターハウス』は単純だけど)。③殴る蹴るというルールに夢がなくてアイデア性がない。といったところです。いや，そんなことはない，ここがおもしろいんだ，という意見をお待ちしています。

○**こんなものいらないコーナー**…ゲームをプレイしていて何でこんなものがあるんだろう，邪魔なだけなのに！と思ったことってありませんか？まじめな意見，ウケ狙い，両部門お待ちしております。

例1：パワードリフトの男10人なんていらない…だって誰も選ばないんだもの

例2：コンティニュー設定…あんなものがあるからお金にもの言わせて最終面まで見ちゃうやつがいるんだ！あっという間にゲームに謎がなくなっちゃってつまらない！ゲームの寿命を縮めているだけだ

お便りお待ちしております。

セガ・体感第10弾大予想！
中間発表

スペシャル

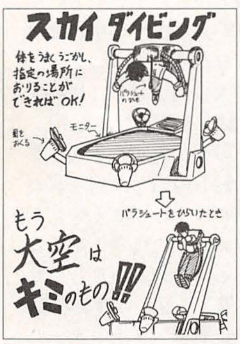
ご好評をいただいております体感予想コーナーも，おかげさまで早，半年も続けてきたことになります。このコーナーが，今後のセガの体感におよぼした影響は計り知れないであろうと業界内ではもっぱらの噂です(本当かよ)。なんて，ちょっと茶化したものの，これまでに集まった作品，掲載した作品の中には，実際にゲーム化されたらかなりおもしろそうなものもたくさんあったと思いますし，こうしたプレイヤーの立場からの発想って大切なことだとも思います。

そんなわけで今月は新年号ということで体感予想スペシャル！大特集といきましょう。

P．S．参考までに，送られてくる作品で，複数のかたから同じアイデアのものが届く，ということも多数あります。いくつかあげると，アウトランII(スーパーアウトラン)，潜水艦もの(体感もあとは水中を残すのみだ，という意見多数)，体感RPG，騎馬戦，戦車もの，ボブスレー，地震（風雲たけし城みたいなやつ），あとは今月号で紹介しているものの半数以上が複数のかたから同様のアイデアをいただいています。

スカイダイビング

栃木県宇都宮市・氷山一太，他多数のかた



■見城：これはいい。絶対に超特大画面でやってみたいね。このネタを送ってくれた人はほとんどみんな共通して風を送るファンを設定している。兵庫の**ずばばーん君**，同・**くまのプーさん**他のみなさん，どうもありがとう。

荒野の狼

大阪府堺市・暗殺者けるべろす



■見城：これは実現したらおもしろそうだ！企画としてはいいところ狙っているし完成度も高い。ハイ・ビジョン使用で気分はもう映画館！ヘッドホンをつなげると，熱をもつあたりまで設定するとは体感を熟知しているな(笑)。

バッターボックス

広島県安芸郡・KEMSX



■見城：パチンコじゃあるまいし，何も「プロお断わり」しなくてもいいじゃないか？星飛雄馬（何も伏せ字にする必要も…）がでるなら，ちかいの魔球とか黒い秘密兵器とかスポーツマン金太郎，新しいところで侍ジャイアンツやアパッチ野球軍もいいな。

パワーリフト

徳島市・尾方正治

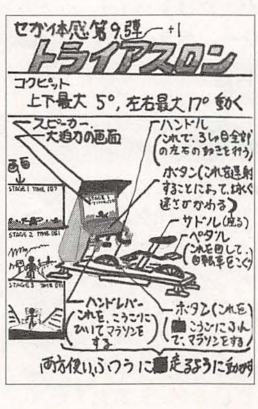


■見城：オオッ，これぞ正にリアルタイプ倉庫番！そうか，体感でパズルゲームをやるというのもオツなものだな。しかし，バックもできるみたいだし，何がどうパズルになっているのかよくわからない気もする。

トライアスロン

静岡県浜松市・VFA

■見城：トライアスロンってスポーツはみんなも知ってるよね！別名アイアンマン・レース。3種目の競技をこなしていく過酷なゲームだ。この他，福島のBOØWY君他からも同様のアイデアをいただいています。



ジャイアント・スラローム

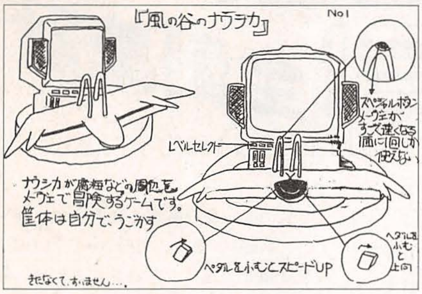
長崎県大村市・ARGENT・DIRK

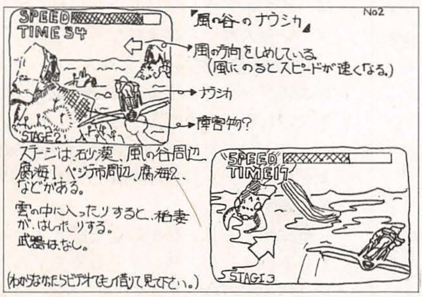
■見城：スキーものもけっこうたくさんのかたから作品が寄せられています。これなんか実現したらスピード感はあるし，テクニカルでおもしろいだろうね。これを見て僕はドラえもんのおざしきゲレンデを思いだした。



風の谷のナウシカ

埼玉県草加市・永井裕介，他多数のかた





■見城：彼の他に，神奈川の**新倉規充君**や群馬の**モネラ+ⓐ君**からもそっくりのアイデアをいただきました。似ちゃうのは当たり前と言えば当たり前なんだけど，みんな筐体デザインまでそっくりで驚いてしまいました(メーヴェ以外の部分でも)。

ロック・クライミング

長野県伊那郡・URREYY

■見城：だから何でロック・クライミングにレーザーがついてるんだっつーに！しかしこれ，モニター見るのにえらく首が疲れるぞ。愛知の**アイダ13才君**からもそっくりのアイデアが届いていました。



ギガスIII

茨城県古河市・玉次

■見城：こらこら，イラストには「ギガスII」とか書いてあるけど，IIはすでにあるぞ。勝手ながらIIIに直しといたよ。

そっくりのアイデアで岐阜の**疋田泰紀君**からは「3D・ピタゴラスの謎」とかが送られてきていました。



インナースペースもどき

埼玉県岩槻市・ダークイエロースマイル

■見城：僕なんかの世代だと人間の体の中に入るといえば，「ミクロの決死圏」が馴染み深いんだけどね。昔，タイトーの『バイオアタック』というゲームもありました。内容的には悲しいものがありましたが……。



トライシクル

東京都品川区・DOKA

■見城：こ・これは…！画面に映るサンちゃんのうしろ頭がかわいい。『三輪サンちゃん』て言えば，ホント，メルヘン・ゲームだったなあ。"Puff"とか言ってやられる姿が良かった。風船を割って降りてくるデモも良かったしなあ。



THE・横綱

東京都多摩市・江頭　相

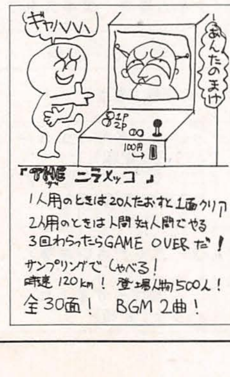
■見城：相撲ものも多かったぞ。それぞれタイトル・ネーミングがおかしい。「ドスコイ」(群馬の**のり君**)，「相撲王」(徳島の**尾方正治君**)，「THE・大相撲'88」(青森の**リブルラブルやりてえ君**)，他多数。



THE・ニラメッコ

新潟県西蒲原郡・加藤　卓

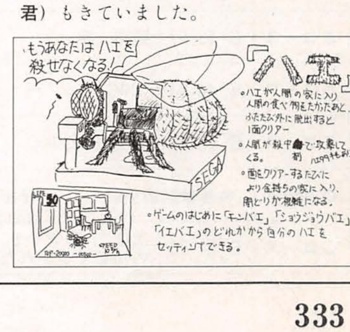
■見城：何が「2人用のときは人間対人間」だ！そんなのゲーム筐体の使いようがねえじゃねーの！時速500kmとかいうのもまったく意味不明。静岡の**山村真君**からも同様のアイデアでもう少し説得力のある設定のものをいただいています。



ハ　エ

埼玉県所沢市・松元英樹

■見城：こんな大ボケなアイデアにそれらしい設定をいろいろつけるなっつーの。キンバエとショウジョウバエでどうちがうんだよ？同様のアイデアでごきぶり版(愛媛の**渡辺剛君**)，蚊版(静岡の**FAN君**)もきていました。



CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
サイバリオン〈実戦編〉(タイトー)	19,413,540	G.M.C.N.K	モンキーハウス本館(福岡)	全５面クリア 200万×４ ノーマル設定
サイバリオン〈基礎編〉(タイトー)	11,157,170	RVS-TRI	プレジャーキャッスル(東京)	全５面クリア 100万×４ ノーマル設定
TATSUJIN(タイトー)	10,000,000＋α	全国23店にて達成	――	――
サンダークロス(コナミ)	10,000,000＋α	全国42店にて達成	――	――
スクランブルスピリッツ(セガ)	10,000,000＋α	Extreme-S.S G.M.C.N.K Sniper MIU	ハイテクセガ神戸 モンキーハウス本館 ゲームプラザ	各(4-4 5-4 4-4)
メタルホーク〈旧バージョン〉(ナムコ)	13,120	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全８面クリア 残機５ ノーマル設定
ロストワールド〈旧バージョン〉(カプコン)	8,856,700	ILG-NEOMKII(あらせMKII)	PC伊勢佐木(神奈川)	全９面クリア 残439,100ゼニー
ロストワールド〈新バージョン〉(カプコン)	7,961,300	新VERは大道芸しないと点出ないよ㊎	ビッグキャロットTOC(東京)	全９面クリア
メルヘンメイズ(ナムコ)	794,910	AFC Tea'S-D	ゲームセンターUFO(神奈川)	全９面クリア ノーマル設定
オーダイン(ナムコ)	残クリスタル＝771,600	HTL-Y.N	ゲームセンターペガサス(埼玉)	全７面クリア ノーマル設定
アサルトプラス〈イージー〉(ナムコ)	1,258,250	ESWAT-ATF 管理人Ⓒ(OTL)	PC田町(東京)	※備考はきちんと記入してください
最後の忍道〈ノーマルランク部門〉(アイレム)	2,471,000	RVS-POKEN	プレジャーキャッスル(東京)	全７面クリア ３人設定
迷宮島〈３人設定〉(アイレム)	3,233,450	URX-今だに迷宮島の会UHY½面相	ゲームセンターUFO(神奈川)	全40面クリア
迷宮島〈２人設定〉(アイレム)	3,195,800	ECM-ZENJI	大船CH(神奈川)	全40面クリア ランクノーマル
カベール(TAD)	3,851,170	GPT, S-龍	ゲームプラザとよなか(大阪)	全面クリア ノーマル設定
餓流禍(コナミ)	5,540	URX-EXS	プレジャーキャッスル(東京)	全３周クリア ノーマル設定
チェイスH.Q.(タイトー)	22,620,490	RVS-FIN	プレジャーキャッスル(東京)	全５面クリア ノーマル設定
トップランディング(タイトー)	876	FHH(えじゃし)	PC西荻(東京)	全８面クリア
カプコンボウリング(カプコン)	300	中尾　仁	サクセス香椎(福岡)	パーフェクト
アフターバーナーII(セガ)	HIT数＝1,613	FGK-VIRGO	PC金沢(石川)	全23面クリア
SDI(セガ)	79,633,190	SSC-VAP(OTL)＋α	PC巣鴨(東京)	ノーミス　オールパーフェクト　S＝34

■パワードリフト(セガ)：コース別集計(タイム優先，エキストラコース突入必須)

コース	タイム	スコアラー	店名	備考
Aコース	6′53″57	砂樹☆帝	PC巣鴨(東京)	ノーマル設定
Bコース	6′44″34	GMC-Pⓣ	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定
Cコース	6′49″84	SPR-SHOTⓣ	GB高田馬場(東京)	ノーマル設定
Dコース	今月は記録更新なし〈来月またがんばってくださいネ♥〉			
Eコース	6′51″76	次はC，Dをやる V₂10巻でつかれたⓉ	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定

今月のトップは有無を言わさずサイバリオン！基礎・実戦共に全面ノーミス・ボーナスを目指せ！運にも左右されるゲーム内容はハイスコアラーには辛いか!?がんばれ！コインを入れたら再挑戦だっ！

TATSUJIN，サンダークロス，スクランブルスピリッツと１千万点ゲームが並んだ！久々の壮観！おめでとう！

メタルホークは旧バージョンのみ集計しました。新バージョンは画面に"UP""DOWN"等の表示がでます。

餓流禍で先月，初歩的な集計ミスを犯してしまいました。スコアを最優先すれば東京はPC駒沢のMAX-JAL-M，K氏，全面クリアを優先してのハイスコアならば宮城はPC仙台のM，A氏がトップでした。申しわけありませんでした。なぜこのような大ボケをかましたのか，すべては謎です。魔がさしたのか？悪い夢なら覚めてほしい。ああ餓流禍に愛を！

カプコンボウリングは今後パーフェクトをだしたかたすべてに☆印をおつけします(今月は最初の１名なので★印)。

パワードリフトはいくつかのコースで逆転劇があったぁ！これは正にサーキットの下克上か！更新のなかったDも狙い目か!?

クレイジークライマー２は異常な高得点が加算されるBUGがあるようなのでひとまず集計を見送ります。何か情報があれば編集部までお便りをください。

また，少々古い話になってしまいましたが，爆突機銃艇で完全な永久パターンというのはできないのでは？というご意見をいただきました。解答のだせるかたは，ご一報ください。こちらの早とちりであれば謝罪しなければなりません。

〈この他のハイスコア〉

★霊界導士…465,700：SPREAM-I.Z (PC仙台)：３人設定(ただし一度も残０にせずクリア)・ランクノーマル

☆グラディウスII (③新バージョン)……10,000,000＋α：B.M.C.(D.S)(日立CH)

☆グラディウスII (④新バージョン)……▶M.A▶YUJ▶HCM-POTSU▶LIBRINIAN人は，銀マサと呼ぶ

その他，ロストワールド・新バージョンの２人プレイで，11,843,600がでています。

ファイナルラップは(１P) 2′26″11，(３P) 2′13″93 (４P) 2′11″36といったところです。

(見城)

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	AMM-にしん 剛 HYPER-Y'	8-7 8-4
メタルホーク	7,664	OAM-PLUS LKS すがくん Ⓡ	7面 マーシャル
オーダイン（1P）	クリスタル 653,500	GAM-無事に卒業できるかな?	ALL
グラディウスII（4フォースフィールド）	5,440,000	HYPER-共通-次まであと少し!!	8-8
霊界導士	152,800	AMM-タイヤ交換バイトはめちゃきつ	8面 始皇帝
パワードリフト（Aコース）	6'56"76	AMM-勝てるのか? 清水君!!!	ALLTOP ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'49"98	AMM-上の人物は税務員,税金返せー	上と同じ
パワードリフト（Cコース）	6'59"47	HYPER-浪人生活よ,さらばじゃー	さらに上と同じ
パワードリフト（Dコース）	6'52"12	AMM-TDR がほしい 中川君	たぶん上と同じ
パワードリフト（Eコース）	6'56"56	AMM-まだ免許はもってない!	おそらく上と同じ

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	1,639,580	安　藤	エリア235 ノーマル
最後の忍道	697,900	WIN	6面イージー
サイバリオン	5,597,720	北陵高の西脇	実クリア 残1 NO54
スクランブルスピリッツ	1,490,790	イワシ	5面
ニュージーランドストーリー	408,800	植　田	3-4
コブラコマンド	512,900	北陵高の剛一	4-3
オーダイン（1P）	クリスタル 337,400	北陵高のわたる	クリア ノーマル
グラディウスII（旧バージョン）	1,400,000	北陵高のわたる	3周4面
ストリートファイター	692,100	山　口	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"04	オヤジ	ビギナークリアイージー

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレイジークライマー2	492,900	EXCEED-RTB	ノーマル 6面
TATSUJIN	6,612,150	NGM-SEK	ノーマル エリア916
メタルホーク（旧バージョン）	11,288	NGM-SEK	クリア ノーマル
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,505,700	佐藤直行	クリア ノーマル
アサルトプラス（イージー）	1,251,900	NGM-松井くん	クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'52"07	中川　剛	クリア ノーマル
パワードリフト（Aコース）	6'58"47	中川つよし	クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'57"73	EXCEED-RTB	クリア ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'48"52	EXCEED-RTB	クリア ノーマル
パワードリフト（Eコース）	6'57"23	NGM-BIN	クリア ノーマル

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'04"92	AVG-(MCFC)-BGM	6面クリア
パワードリフト（Bコース）	7'07"59	AVG-ひょおおお-FOE いわかん	6面クリア
パワードリフト（Dコース）	7'04"64	R.P.G 夕紀 & ミユ	6面クリア
パワードリフト（Eコース）	7'06"64	AVG-(MCFC)-BGM	6面クリア
メタルホーク（旧バージョン）	11,304	R.P.G 夕紀 & ミユ	ALL
サンダークロス（1P）	6,797,980	AVG-あっちゃん	5-4
最後の忍道	1,045,700	AVG-あっちゃん	ALL
クレイジークライマー2	310,550	R.D.G 夕紀 & ミユ	5面
ロストワールド（1P）	6,822,900	AVG-あっちゃん	ALL
カベール（1P）	737,800	フローラよし JPN	2-4

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	WHIM-M.A AVG-舞奈	ハード設定
サイバリオン（実戦編）	11,954,220	イケダ（恵　庭）	ALL No.19
パワードリフト（Bコース）	6'53"35	AMM-中川剛（小　樽）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'59"95	LAP-BMXER（札　幌）	6面クリア ノーマル
TATSUJIN	2,805,600	ARIS-ゼV（旭　川）	エリア414
スクランブルスピリッツ（1P）	4,140,040	LAP-BMXER（札　幌）	10面
チェイスH.Q.	5,012,720	HIRO	5面
ニュージーランドストーリー	全5面クリア	T☆SHIGE（苫小牧）	永パ未使用
オーダイン（1P）	クリスタル 712,500	T☆SHIGE（苫小牧）	ALL
チェッカーフラグ	553,980	HIE-BUS（恵　庭）	ALL かせぎ有

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	2,975,460	LAP-BMXER	エリア393 ノーマル設定
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	F・Dumplings	8-2 ノーミス
スクランブルスピリッツ（1P）	4,131,330	LAP-BMXER	2-4
オーダイン（1P）	残710,700	F・Dumplings	ALL ノーマル設定
スカイソルジャー（1P）	4,017,040	Y・F LORD	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Aコース）	7'10"50	S・END	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	7'09"11	LAP-BMXER	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'59"71	LAP-BMXER	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	7'04"06	AMM-つきだて	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	7'03"88	あいざっ君	ALL ノーマル設定

ビデオランドD-51　北海道
北海道岩見沢市1条西4丁目　☎0126-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	10,363,770	GHC	ノーミス×1 残2 NO18
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	7,535,820	GHC	ノーミス×2 残3
最後の忍道（ノーマル）	773,200	Ray	6面
ニュージーランドストーリー	842,040	D	
TATSUJIN	240,140	JUN	エリア68
中華大仙	695,100	MS	ALL
地獄めぐり	490,710	MO	6面
リングの王者	180,200	AAA	
ゴールドメダリスト	79,083	HBC	金15,銀2,銅0
チェイスH.Q.	9,310,350	ALL	ALL

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧バージョン）	5,189	ARY	ランク少佐
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	E.C	7-7で達成
オーダイン（1P）	クリスタル 718,400	PO だ!!	ALL 10万×5
オーダイン（2P）	クリスタル 989,100	ARY&PONだ!!	ALL 10万×7
ニュージーランドストーリー	1,142,350	ジャンボ藤並	5-1
クレイジークライマー2	291,100	ANS	5面
TATSUJIN	742,800	Mr.おさむちゃん	エリア145
ロストワールド（1P）	8,445,900	PON だ!!	ALL 旧バージョン
パワードリフト（Dコース）	6'59"04	PON だ!!	ALL 1位 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'57"11	E-SWAT'S すわっと! Ⓒ	ALL 1位 ノーマル設定

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-35-5199

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'28"56	中村　準	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	7'05"28	中村　準	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'52"31	中村　準	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	7'03"29	中村　準	6面クリア ノーマル設定
スクランブルスピリッツ（1P）	3,857,730	OGC-ZEATER Ⓒ	2周目3面
スクランブルスピリッツ（2P）	2,774,020	OGC-ZEATER Ⓒ ＋AIIO Ⓒ	5周6面
ギャラクシーフォース	4,107,390	ギャラクシー寺田	全面クリア 1面スタート
ギャラクシーフォース	4,305,420	ギャラクシー寺田	全面クリア 3面スタート
バーディトライ	−15	小田桐馨	イーグル3 バーディ9
餓流禍	575,800	高橋　功	全面クリア

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	7,459,930	ILL	ノーミス×2 残3
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	14,421,530	ILL	ノーミス×2 残3 No.74
サンダークロス（1P・ノーマル）	1,786,220	FSP-ICH	2-5
ロストワールド（1P・ノーマル）	8,113,800	FSP-ICH	ALL 残393,800
メルヘンメイズ（ノーマル）	631,230	ZAP	ALL
TATSUJIN（ノーマル）	2,131,230	DIS	エリア318
チェイスH.Q.（ノーマル）	11,313,150	GOD	ALL 70秒
カベール（ノーマル）	1,304,530	MAG	4-1
トップランディング（ノーマル）	743	COS	ALL ちゃっくん
最後の忍道（ノーマル）	656,300	FSP-ICH	ALL

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P・ノーマル）	10,000,000＋α	ONOPONす K.Mす.Mr.X	各10-3 9-5,8-7
TATSUJIN	2,438,030	ZYX会長（掬羅夢）	エリア363 ノーマル
メタルホーク（旧バージョン）	10,855	茶阿寺-OBA	ALL イージー
オーダイン（1P）	クリスタル 723,500	HAM（掬羅夢）	ALL2ミス ノーマル
カベール（1P）	3,724,100	WAT氏（掬羅夢）	ALL ノーマル
ニュージーランドストーリー	1コイン 全面クリア	ZYXす,MAT ZZZ 茶	ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'57"11	WAT氏（掬羅夢）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'51"04	ZYX会長（掬羅夢）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Eコース）	6'56"23	WAT氏（掬羅夢）	6面クリア ノーマル
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,048,100	KTS（掬羅夢）元気でやってます?	2-8 ノーマル

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧バージョン）	11,813	H.O	ALL 1コイン
オーダイン（1P）	クリスタル 746,300	SPREAM-BEE	ALL ノーマル
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	SPREAM-SAKI ⓜ	9-7で達成 残機24
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	SPR-I.Z SPR-SAKI ⓜ	8-1 8-2で達成
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	10,220,870	SPREAM-K.M	ノーミス×4 残3
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	17,309,170	SPREAM-K.W	ノーミス×3 残3 NO95
★霊界導士	465,700	SPREAM-I.Z	ALL 3機 ノーマル残1
カベール（1P）	3,513,600	SPREAM-SAKI ⓜ	ALL ノーマル
クレイジークライマー2	458,350	T.Y	6面
餓流禍（1P）	4,652	M.A	全3周クリア 残4

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	クリスタル 726,800	ESFORCE-NIN	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,252,350	N'ZENIS-L.F	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（スーパー）	2,286,550	N'ZENIS-L.F	ALL ノーマル設定
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	KOHE	8周目7面 ノーマル設定
クレイジークライマー2	480,200	ESFORCE-CAT	6面 ノーマル設定
ロストワールド（1P）	8,249,600	FSFORCE-Z・K	ALL ノーマル設定
霊界導士	208,750	VIEGLE-BC-天空のトウマ	7面 3機 イージー設定
コブラコマンド	570,100	VIEGLE-HARUKA	5-2 ノーマル設定
カプコンボウリング	ハイスコア 申請受付中		
スプラッターハウス	ハイスコア 申請受付中		

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'02"14	MARO	6面クリア イージー設定
パワードリフト（Bコース）	6'52"53	OJO-夏-F.M	6面クリア 同上
パワードリフト（Cコース）	7'02"42	MARO	6面クリア 同上
パワードリフト（Dコース）	7'15"41	まだまだ。（しょう子♡）	6面クリア 同上
パワードリフト（Eコース）	6'56"30	SPREAM-SHOT㋟	6面クリア 同上
エキサイトリーグ（イージー設定）	10,000,000＋α	OJO-夏-F.M 小智のお二人様	各1コイン12試合目達成
スクランブルスピリッツ（1P）	4,242,920	小　柳	2周目4面 5機設定
獣王記（1P）	555,000	斉藤明宏	ALL 5ゲージ設定
ヘビーウエイトチャンプ	8,097	「NON-STOP」皆んな買ってね♡	10面 ノーマル設定
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	462,200	VALTECH-Mr.hope	ALL

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルスピリッツ（1P）	4,580,070	小　柳	11面 ノーマル
スクランブルスピリッツ（2P）	11,278,290	小柳 & 後藤	20面 ノーマル
TATSUJIN	8,659,370	GIN	エリア999 ノーマル
チェイスH.Q.	5,181,740	TEN	5面 ノーマル
☆サンダークロス	10,000,000＋α	M.T	8周4面 ノーマル
サイバリオン（実戦編・3機設定）	12,017,660	SPREAM-BOMB	NO.30
サイバリオン（基礎編・3機設定）	7,024,590	NG	ALL
カベール（1P）	1,698,140	Yew	4-4 ノーマル
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,019,100	XYZ-H.M	ALL ノーマル
ロストワールド（2P・旧Ver）	12,069,800	XYZ-H.M & えいびー	ALL ノーマル

チャレハイ通信

★ゲームコーナーロン(北海道)

●ハイスコア，誰でも可。定休日月曜。お正月は元旦より営業します。

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●'88AMショーの新製品たくさん入っています。もちろんサイバリオンやアトミックロボキッドもあります。

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●女性客があまりにも多いので，できそうなゲーム増やしました。大型機も充実。ピンボール・コーナーも新しく作りました。

★アビリティーズジャスコスクラム(宮城)

●ハイスコア表で，茶は茶阿寺＝CHARGEの略で㊉は掬羅夢の略です。

★PC仙台(宮城)

●サイバリオン入荷しました。

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol. 17発行しました。ほしいかた，120円切手同封の上，秋田CHまでお便り下さい！

●11月18日，メタルホークが入荷しました。

★PC宇都宮(栃木)

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'12"61	ITA-H.K	ALL 1位 ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'55"90	ITA-ローリングマシン合体	ALL 1位 50円
パワードリフト（Cコース）	7'13"76	MENTEI	ALL 1位
パワードリフト（Dコース）	6'47"51	ITA-SOL（会長）	ALL 1位 あと4秒
パワードリフト（Eコース）	6'57"90	SPREAM-SHOT	ALL 1位
オーダイン	クリスタル 700,700	AN-DYE.SZK	ノーミス クリア
スカイソルジャー	4,336,930	ジャッカル永パ発見者	全面クリア 1ミス
爆突機銃艇	264,974	デッパ!私におしつけるな!	全面クリア
カベール	1,750,270	はっきりいってぜんぜんかわってない!	5-3 ノーマル
超絶倫人ベラボーマン	355,000	JEY-J.T.W	全面クリア 会津の方

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'17"35	JOE	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'57"00	ORK	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	7'19"88	YGF-JZF	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Dコース）	7'05"57	LUC（超ボロボロ）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Eコース）	7'15"38	JOE	6面クリア ノーマル
オーダイン	クリスタル 720,200	GMC-らんさあ	ALL ノーマル
スクランブルスピリッツ	3,565,490	AAC-ABU	9面 ノーマル
エキサイトリーグ	2,766,500	ヤッホー小池	4-1 ハード
アルゴスの戦士	6,113,500	CAN	ALL ノーマル
ファンタジーゾーンII	7,402,500	OPA-ファンタジーゾーン人	ALL ノーミス

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN（ノーマル）	829,570	Sir 君ありがとう 今度また行きます	ラーメンソフト食うっく!
クレイジークライマー2（ノーマル）	494,150	表紙のモニターの絵を描くあの娘は誰?	DEAR ともねさん 6面
ファイナルラップ（1P）	2'26"36	KEN・H	長崎のひでさん元気?
ファイナルラップ（2P）	2'22"35	OTL-LAR & KEN・H	押しは 2周だけ
オーダイン（1P）	クリスタル 725,700	ACT-OTL-みーくらいすてい	ALL ノーマル設定
オーダイン（2P）	残1,095,000	OTL-車内禁煙? OTL-終日禁煙(C)	残3 残0
★アサルトプラス（イージー）	1,258,250	ESWAT-ATF 管理人(C)(OTL)	テントあり あと250?
アサルトプラス（スーパー）	3,001,600	亀戸サンタクロース 管理人(C)(一般人)	残9 すべてノーマルです
最後の忍道（イージー）	685,400	ELFERRAN	7面 4人設定
上海（常連パワー部門）	652	LAR,P-P,WAO（上海トリオ）	幸運面の次に不幸は訪れる

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧バージョン）	8,814	NAZO.2	7面 イージー設定
オーダイン（1P）	クリスタル 533,500	次利 JR	ALL ノーマル設定
ロストワールド(1P・新Ver)	7,385,7000	E.M.C.（M.T）	ALL 残ゼニー417,880
最後の忍道	613,400	佐藤雅人	7面 イージー設定
迷宮島	2,643,650	TEXT 水戸支部 Fnc'ki	ALL 3機設定
TATSUJIN	5,615,070	B.M.C.（D.S）	5-2 ノーマル設定
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	E.M.C（Y.T） LV. EDA	10-1 9-4で達成
リングの王者（1P）	326,000	YUKIMI コナン&ビック使用	ガントレット筐体1位6回
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	5,609,500	B.M.C.（D.S）	8-8 15万エブリ
☆グラディウスII（新・3フォースフィールド）	10,000,000＋α	B.M.C.（D.S）	15-2 15万エブリ

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク	10,884	KC-すぶらった	ALL 5機 1コイン
☆サンダークロス	10,000,000＋α	AAC-ABU KC-YEN	8-7 8-6
カプコンボウリング	298	SHIZUKA	
クレイジークライマー2	509,800	無所属 PAL	1コイン 6面 5人
ロストワールド(1P・旧Ver)	8,391,000	KC-MTK	ALL 1コイン
霊界導士	177,300	KC-END	ALL 3人設定
ラビオレプス（エキスパート）	7,143,200	KC-MFP	ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,999	S・KASSY	ALL C3

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN（ハード設定連射付）	4,371,810	LW ニューバージョンの友 ㊎	エリア594 3-5
オーダイン（残クリスタル）	722,400	お金が恋人 SIG	1P・ALL
パワードリフト（Bコース）	7'07"41	名人-ANP 水子	6面クリア
パワードリフト（Eコース）	6'59"92	JAG-ドラ博士 H・S（引退君）	6面クリア 自己新迄7秒
★ロストワールド(1P・新Ver)	7,961,300	新VERは大道芸しないと点出ないよ㊎	ALL・ナパーム・薬なし
ロストワールド(2P・新Ver)	11,843,600	㊎&MRX(R)の1千万点コンビだよん。	ALL・薬なし・まだ出る
ファイナルラップ（1P）	2'26"11	サウンドボードIIを買った KEN.H	津田沼から来てくれました
クレイジークライマー2	202,750	HURRYが友達♥ KELLY	ALL 逃げまくり
グラディウス（7万エブリ）	10,000,000＋α	次は一億出して一生の記念にしよう♥㊎	21-7残多い
メタルホーク（旧バージョン）	入荷してます 遊びにきてね	地下1階と地上13階の上下感覚が熱い!	イージー設定

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	6'59"50	ASS-MSO-OUT	ALL1位 スタート5位
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	C'52"67	ASS-MSO-OUT	同上 1クラッシュ
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	7'02"52	ASS-NEB	同上 まだまだ
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'46"92	ASS-MSO-OUT(路肩が)	同上 路肩にはいまくり
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	6'54"57	ASS-缶はアクエリレモン-Y・M	同上 勝手にすまん!!
TATSUJIN（ノーマル・3機）	2,833,560	ASS-NEB	エリア454 3周目2面
カベール（ノーマル設定）	2,617,320	ASS-WIZARDWIN	ALL 爆弾(余る)!
オーダイン（1P・ノーマル）	クリスタル 685,800	TTG-MFC-ELF	ALL また来いよお!!
☆サンダークロス（1P・ノーマル）	10,000,000＋α	ASS-MSO-OUT	8周目7面で出た!!
メタルホーク（旧・3機・イージー）	9,865	FLAK & YUI	ALL つかれた…

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	4,835,910	BEL	5面 ノーマル
スクランブルスピリッツ	5,366,120	内藤	ノーマル
チェッカーフラグ	529,980	BELLRIN	ALL ノーマル
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	うめうめ変態ないとう	残29 ノーマル
★オーダイン（1P）	クリスタル 771,600	HTL-Y.N	ALL ノーマル
ロストワールド	7,836,200	ILS	ALL レベル5
最後の忍道	1,036,000	ツカドン・SGP	6面 ノーマル
アサルト	748,800	MOR	ALL ノーマル
魔魁伝説	839,300	NAO	7面 ノーマル
忍	351,530	NAO	ALL ノーマル

プレイシティシャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	HTL-NOWWIN!	7-4 残14機
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	EXP-まつおにゃん	8-1 残9機
メタルホーク（旧バージョン）	12,656	MAX-JAL-M.K	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 744,700	EXP-まつおにゃん	ALL ノーマル設定
ロストワールド(1P・新Ver)	7,894,200	EXP-まつおにゃん	ALL.残ゼニー468200
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	HTL-復活! NOWWIN!ら	8-6 残26機
ル・マン24	620秒位	究極遊び人 ZER-ATSUZIN	ナビゲーター使用(佐氏)
レイメイズ（5機・ノーマル）	1,700,000＋α	やってられないよ ZER-K.M	ALL 誠使用

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Eコース）	5,621,106	TANAKI	7'10"97
パワードリフト（Dコース）	5,621,664	SAI ダー	7'11"09
TATSUJIN	5,854,060	モンキーボンバーズ 坂本はじめくん	5周目1面 エリア824
メタルホーク（旧バージョン）	9,495	モンキーボンバーズ α-crisis	ランクA マーシャル
☆サンダークロス（ノーマル）	27,337,940	モンキーボンバーズ R.S しょうちゃん	21周目7面 1コイン
コブラコマンド	3,754,800	モンキーボンバーズ R.S しょうちゃん	6周目1-1 1コイン
霊界導士（ノーマル）	194,100	SP ♡ (じ)	7面 2機設定
中華大仙	860,500	MB-SRM 宇塚正夫	1コイン ALLクリア
クレイジークライマー（ノーマル）	352,500	DAN	5面1コイン3人設定

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'10"40	CRE.けろんぱ	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'59"53	APGM-GONTA	同上
パワードリフト（Cコース）	7'04"73	GCT-やすべえ	同上
パワードリフト（Dコース）	6'54"85	GCT-KAZ	同上
パワードリフト（Eコース）	6'59"19	CHAT-津村イリュージョン-COM	同上
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	CHAT-あああるじいぶう	8周目3面で時間切れ
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	FIN	11周目1面 ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,252,950	E-OHAT'S 左手でグレネード(C)	EAL 残5 ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	2,801,500	E-SWAT'S 管理人(C)	SAL 残9 ノーマル
カプコンボウリング	241pts.	S・F・F-μ	

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	NRP-RRR㋝ ビデオ洋もの使用!	7-5 ノーマル設定
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	NRP-RRR㋴ KCM-G.T	8-6 8-4他1名
☆グラディウスII（新・4フォースフィールド）	10,000,000＋α	LIBRINIAN 人は,銀マサと呼ぶ	13-7 ノーマル設定
メタルホーク（旧バージョン）	11,521	NRP-RRR㋪ 金曜の残業10時間半	ALL イージー設定
クレイジークライマー2	618,000	NRP-RRR㋪ ぴはピピンガのぴ	6面 ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 720,300	NRP-RRR㋴ ゆはYUIのゆだよ	ALL ノーマル設定
鋼流禍（1P）	4,991	M.C.K	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,249,200	Mr.しおしお君	ALL ノーマル設定
スカイソルジャー（1P）	3,918,790	SUP.G	ALL ノーマル設定
ロストワールド（1P）	7,273,900	SUP.G	ALL ノーマル設定

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN（3機設定・ノーマル）	1,760,280	木村雅彦	エリア229 まだまだ!!
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	9,497,120	H・K 佐藤健一	5面クリア 5機設定
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	14,190,240	H・K 佐藤健一	5面クリア 5機設定
究極タイガー（3機設定・ノーマル）	15,000,000＋α	木村雅彦 トイレ-1回使用!	6周目8面にて達成!残28
ロストワールド（1P・ノーマル）	7,524,500	REM	1コイン ALLクリア
忍者ウォーリアーズ（1P・ノーマル）	3,277,400	さおり	ALLクリア 1コイン
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	12,265,150	ダイナマイトマン ロイヤルキング	ノーミス×3 残4NO19
ニュージーランドストーリー（3機設定）	254,030	木村雅彦	1コイン 4-4,ノーマル
ロストワールド（1P・ノーマル）	6,842,400	T.I	1コイン ALLクリア
トップランディング	672	K.K	1コイン ALLクリア

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	5,186,620	GMC-COM た	1コイン5面
チェッカーフラグ	538,040	ゴードンゲッコー	クリア
☆サンダークロス	10,000,000＋α	GMC-COM た	8-3 残52＋1
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	GMC-COM の弟子らじあめ	7-5で達成 ボスでやめ
スクランブルスピリッツ	1,937,190	GMC-らじあめ	5面
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	8,726,040	にせ AGP	ALL 100万×2
伊賀忍術伝	527,000	GMC-らじあめ	6面
カベール	1,096,200	KSD	4-1
スカイソルジャー	5,267,000	GMC-COM た	ALL
ホットロッド	210,995	KSD 栄太郎	1コイン

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	クリスタル 745,800	EXP-まつおにゃん	1C,ALL ノーマル設定
オーダイン（2P）	1,096,100	ACT-EMPTY & CRYSTY	ALL,合計残クリスタル
クレイジークライマー2	6面	EXP-まつおにゃん	1C,面数優先,ノーマル
ロストワールド(1P・新Ver)	7,445,400	EXP-まつおにゃん	1C,ALL ゼニー425800
鋼流禍	489	MGN-KOZUKE	1コイン4面 薄れ行く意識
地獄めぐり	61,090	162538で勝負 幸福の三点予想!!	1コイン
スーパーハングオン（シットダウン）	9'29"97	MGN-古川商事(古)私に勝てるかな!	ヨーロッパ
スーパーハングオン	6'56"57	EXP-まつおにゃん	アメリカ
スーパーハングオン	2'49"91	MGN-KOZ	アフリカ1ステージ,31"66
スーパーハングオン（珍プレー部門）	0秒ゴールで祝福されず!?	MGN-まつおにゃん	ヨーロッパにて…

●店内改装後，キャロットハウス→プレイシティキャロットと店名変更致しました。

★ゲームセンターペガサス(埼玉)

●12月25日は例年どおり，1コイン2クレジット大会を行ないます。駐車場が使えないのでなるべく自転車でのご来店はご遠慮ください。くわしくは店内にて発表致します。

★PC田町(東京)

●大型モニタ筐体(きょうたい)が7台入りました。お店の中もとってもきれいになりました。

★プレイシティキャロットTOC(東京)

●ロストワールドの新バージョンは，敵の耐久力とサテライトの攻撃力のバランスを取り直したもので，考えかたを変えないとスコアは伸びません。見わけかたは，ピラミッド内部の「花」が誘導弾を撃つ。天上界のワープしてくる人の数が多い（囲みもある!）等です（他，シャッター地帯の銭やショップの内容も若干異なる)。

by パウンド830万がライバル

★PC駒沢(東京)

●ドリンクサービスはじめました。

★PC巣鴨(東京)

●12月18・25日（共に日曜日)，ファイナルラ

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧バージョン）	12,268	MAX・YANMA	ALL
カプコンボウリング	247	GMC-MEW (み)	
サンダークロス（1P）	7,295,780	BLT-Y,M (り)	エブリ無 L5機6-5
カベール（1P）	1,359,310	超電導時代の KVSP K' E	4-1
ニュージーランドストーリー	133,210	GMC-NIX (た)	ALL ロースコア
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	4,014,200	僕もすぐにおいつく よーん 1番で	6-4
スプラッターハウス	0	WeTell会長Y,Nを なぐってみろ	できねーだろ
脱獄	0	誰も申請しないくん	本日入荷
クレイジークライマー2	0	誰も申請しないくん	だいぶ前入荷

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,206,800	FRS-N,O	ALL,残ゼニー501,700
サンダーブレード	4,930,460	EFT	ALL
ギャラクシーフォースII	3,103,620	木 村	ALL
迷宮島	3,003,750	CHU,Q	ALL 2機設定
スクランブルスピリッツ	2,816,300	でーもん	7面 1プレイ
TATSUJIN	2,153,290	NJP-MUL-Y,S	エリア397 ノーマル
獣王記（1P）	577,500	でーもん	ALL
ぶたさん（1P）	487,131	K,I	ALL
究極タイガー	573,290	T,S	
チェイスH.Q.	4,336,350	雀士	

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN	10,000,000+α	ああるじいぶう WHIM-NRO	
オーダイン（1P）	756,800	MOJO-長峰由紀 はおみずの女VAX	
ロストワールド（2P）	ダブルホーミングクリア	情 & 龍	固定武器
最後の忍道（イージー・3人設定）	2,203,000	ZER-ドスドス隊 水村か○る	
ドルアーガの塔（1コイン）	4,226,170	青年あしべ	5時間30分 ZAP稼ぎ
グラディウス	2,780,000+α	めぞん一刻	通常弾 バリアなし
霊界導士（イージー・4人設定）	1ミス ALLクリア	情	
カイの冒険	1ミス ALLクリア	ドスドス隊特攻隊長 カウパーVAX	(1〜60階)

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新バージョン）	12,435	統一10日前の MAX,YANMA	ALL ノーマル設定
クレイジークライマー2	658,000	OTL-MYOY	6面 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'48"18	Jha	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'54"76	SPREAM-SHOT (た)	6面クリア ノーマル設定
ニュージーランドストーリー（ロースコア）	71,090	JAQ	ALL1ミス ノーマル設定
TATSUJIN	5,000,000+α	HST-SSC -MYR	3-4 ノーマル設定
ファイナルラップ（2P）	2'15"76	!!!!!	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 719,400	NOR-MASTER	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（スーパー）	3,006,300	E-SWAT'S 管理人(C)(OTL)	ALL残9機 ノーマル設定
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,668,500	HST-SSC -EZO-TSU	ALL 残ゼニー不明

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN（1P）	1,625,790	EXGANDER	エリア245 2周目
☆サンダークロス（1P）	10,000,000+α	INFINITE-FLY	8-6 残14
スクランブルスピリッツ（1P）	4,249,230	EXGANDER	2-4
ニュージーランドストーリー	2,656,500	TA	ALL
オーダイン（1P）	クリスタル 707,400	EXGANDER	ALL10万 パーフェクト
コブラコマンド	1,354,340	A・I	2周目5-3
ロストワールド（1P・旧バージョン）	7,765,300	でーもん	ALL
スカイソルジャー	4,915,260	EXGANDER	ALL ノーミス
最後の忍道	787,000	泉 田	記載なし
クレイジーコップ	547,400	EXGANDER	5面

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	18,056,840	RVS-MAX	ノーミス×3 No.60,残3
★サイバリオン（基礎編・2機設定）	11,157,170	RVS-TRI	ALL残3 ノーミス×4
★チェイスH.Q.（ノーマル設定）	22,620,490	RVS-FIN	ALLクリア ボーナス×4
トップランディング（ノーマル）	875	MUGEN-CRX	ALLクリア 100点×4
☆TATSUJIN（ノーマル・3機設定）	10,000,000+α	RVS-POKEN	7周目4面 エリア意味無
★餓流禍（1P・ノーマル・3人設定）	5,540	URX-EXS	ALLクリア 1コイン
カベール（1P・ノーマル・3人設定）	3,061,400	EXT-CPU	ALLクリア 残3
最後の忍道（イージー・3人設定）	2,125,700	PC-DAI	ALLクリア 残0
★最後の忍道（ノーマル・3人設定）	2,471,000	RVS-POKEN	ALLクリア 残0
ゴーフォーザゴールド（ノーマル）	4周目8面	RVS-MAX	メダル数不明

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN	10,000,000+α	Mr.まさし君 HYP-K.T.	7-4ターボ無 7-39ターボ有
☆サンダークロス（1P）	10,000,000+α	HYP-K.T.他	ノーマル 8-5他
パワードリフト（Aコース）	6'55"30	CRAMP BOY	ノーマル
★パワードリフト（Cコース）	6'49"84	SPR-SHOT(た)	ノーマル
オーダイン（1P）	クリスタル 756,700	達人(まさしと読む Mr.たつひと君)	ノーマル
カベール（2P）	3,015,760	MIT & WOL	ALL
ファイナルラップ（1P）	3'39"09	SUR, E	6周設定
餓流禍（1P）	2,205	DTA-S・K	2-5
クレイジークライマー2	627,850	究極みよい(OTL)	ALL
カベール（1P）	2,812,700	WOL	ALL

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス（無職者再雇用部門）	2周目2面	結局定職につけなかった激ヒマ人大先生	ザブ抜けはこれからヨ!
Rタイプ（毎日が日曜族部門）	1,001,100	舎弟が馬鹿ばっかの超越ヒマ人大先生!	ALL ブー太郎が一番さ
ウルトラクイズP5（正体不明者部門）	正解71問	花小を支える影の男 裏常連CO,LTD	全面クリア WCもうまい
獣王記（1P）	全面クリア	アタックドンドンもるずみくん	これしかできません
オペレーションウルフ（業界者部門）	2周目2面	IROMUSTさん（実は‥‥?）	Xコンでお会いしましょう
パワードリフト（全コース統一）	全5面+α クリア	常連+αのみなさま多数	ちゃんちゃん
麻雀殺人事件	2コインクリア	Aさ〜ん一緒にサイましょうよォ!ねっ	バリオン買い!ねっ!
サンダークロス（1P）	3,000,000+α	中型免許合格のみやんぐ先生 他3名様	コナミの○ソゲーは音が違
クレイジークライマー2	605,000	KOT	6面
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,462,700	なぞのロク星人	集計は今月でおしまい。

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編）	17,605,850	ILG-K・M	No.74 スーパー3回
☆TATSUJIN	10,000,000+α	HST-SPT (お) でんすけ	各エリア999 ノーマル
☆サンダークロス（1P）	10,000,000+α	ILG-K・M NEO mkII	8周目5面 ノーマル
カベール（1P）	3,234,470	ILG-NEO mkII	1コイン ノーマル
スクランブルスピリッツ（1P）	1,684,600	PSC-ABA	6面 ノーマル
ロストワールド（1P・新バージョン）	7,876,300	M・XV	ノーマル ALL
オーダイン（1P）	クリスタル 753,800	KCN (ザ)	ALL ノーマル
メタルホーク（旧バージョン）	7,465	上條さん	6面ノーマル 3機設定
ニュージーランドストーリー	876,740	PSC-T・K	ALL ノーマル
チェイスH.Q.	674,470	TAK	3面 ノーマル

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	18,422,530	SSC-EZO -ASP	ノーミス×4 残機3No.74
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	10,750,770	SSC-VAP (OTL)+α	ノーミス×4 残機3
☆TATSUJIN（ノーマル設定）	10,000,000+α	GMC-M,A（ターボ使用なし）	エリア999+α他4名様
☆サンダークロス（旧Ver・ノーマル）	10,000,000+α	H,S（理1）	9-1 他2名の皆様
メタルホーク（旧バージョン）	12,482	FANCY-KETOSE	ALL イージー設定
クレイジークライマー2	778,050	OTL-みょい	ALL,残1 ノーマル設定
★パワードリフト（Aコース・ノーマル）	6'53"57	砂樹☆帝	6面クリア 5,691,524
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'48"41	Jha	6面クリア 5,709,963
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'51"54	SPREAM-SHOT(た)	6面クリア
★SDI（1P・5万エブリ）	79,633,190	SSC-VAP (OTL)+α	ノーミス,オールパ,S34

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P）	10,000,000+α	前方で大爆発します(本人談)悪党2号	8周目7面 ノーマル
クレイジークライマー2	655,800	おはってる(本人談) OTL-みよい	ALL残0 ノーマル
•キックオフ（1P・西独使用）	6チーム勝ち抜きALL	うますぎる(本人談) Mr.たかし君	2番目です。さすが俺様だ
ロストワールド（1P・新Ver）	7,479,600	バカちゃん(本人談) Mr.しおしお君	ALL残42万 位最弱ランク
A-JAX	858,400	よわひ。(本人談) Mr."P" 君	ALL残2 イージー
アサルトプラス（イージー）	1,246,650	しおしお(本人談) 謎の放浪アサルター	ALL残5 ノーマル
レイメイズ	1,529,280	お前の技は見切った(本人談)点将軍君	なんと鏡使用 しかも無死
ローリングサンダー（新バージョン）	285,880	完全武装チャンプ80(本人談)悪党2号	毎度おなじみ ALL残1
ワールドコート	1セットマッチ 6-0	鳥三天をしきる(本人談)北極星FAL	C2Q2YS C2Q2
スーパーリアル麻雀III	2周目2面	ふっ。(本人談)新宿一番街の哭きの竜	1コイン 実はしおしお君

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	1,587,560	You 吉くん	2周目1面 ノーマル設定
最後の忍道	1,400,400	DA-DAI	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 708,400	You 吉くん	ALL ノーマル設定
リングの王者	5,229,000	You 吉くん	ALL ノーマル設定
上海	1,120	HI-ZACK	8面
迷宮島	3,083,150	You 吉くん	ALL ノーマル設定
中華大仙	737,300	義弘紅茶	ALL ノーマル
功里金団	635,300	チロリン杉山	4面 ノーマル設定
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,182,400	Mr.まさし君の弟子 Mr.MOAI君	3-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,643,000	義弘紅茶	3-8 エブリ15万

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'11"36	SUR,E & SAIZO	&CYBER &HIDAI
ファイナルラップ（3人プレイ）	2'13"93	SUR,E & HIDAI	&CYBER
☆TATSUJIN	10,000,000+α	銀玉マサやん	7周目5面
☆サンダークロス	10,000,000+α	銀玉マサやん O'GS	各10周目1面 8周目7面
☆サンダークロス	10,000,000+α	BLT-Y,M (り) TMC (NAM)	8周目5面 8周目4面
パワードリフト（Bコース）	6'49"48	銀玉マサやん	スコア 5,707,195
パワードリフト（Eコース）	6'56"45	LIBRINIAN	スコア 5,678,743
スプラッターハウス	225,200	RUN 鳥不会	全面クリア 1コイン
脱獄	198,150	超点低すぎて悲しい CRAMP BOY	全面クリア 1コイン
★トップランディング	876	FHH（えじゃし）	全面クリア

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7 ☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	10,689,620	Y・Y	
ロストワールド（1P・新Ver）	7,378,500	H.C.V-FRS-N.O	1コイン
オーダイン（1P）	クリスタル 741,300	HTL-獣神 バイオ	
スクランブルスピリッツ（1P）	1,063,750	TOS.MAC	
TATSUJIN	1,643,370	HTL-バイオス	
メタルホーク（旧バージョン）	6,139	HCV-EXCESSER	
最後の忍道	708,400	最後のタンクトップ	
ギャラクシーフォース（ノーマル）	4,676,240	HCV-FRS-N・O	1-ALL シールド 7
アサルト（1〜10タイム使用）	902,650	TOS.MAC	1コイン 11面
ホットロッド	1,735,594	バイオ	1コイン 3周目

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧バージョン）	12,698	RAI	ノーマル ALL
☆TATSUJIN	10,000,000+α	ECM-FISCHER	7-5 ノーマル
☆サンダークロス	10,000,000+α	ECM-ZENJI	8-7 残15機
カベール	2,828,640	Great-UDO (R)	ALL ノーマル
クレイジークライマー2	304,650	Z	6面 ノーマル
★迷宮島	3,195,800	ECM-ZENJI	ALL ノーマル2機
ロストワールド（新バージョン）	6,979,500	TOS,MAC	ALL ノーマル
コブラコマンド	8,746,890	VMT-DAN	ノーマル
餓流禍	301	天崎 光	ノーマル
地獄めぐり	10,000,000+α	ECM-FISCHER	ノーマル

ップ大会を2週連続で開催します！当日ご来店くださればすぐにどなたでも参加できます。A.M.10：00〜10：30ぐらいまでにご来店ください。もち，参加無料。

●サイバリオン・エンディング・チェック表がかなり埋まってきました。巣鴨店に来ればエンディングのあらすじが見られるよ。

by クレクマ2の戦闘機がライバル

★PC早稲田（東京）

●早稲田大学近辺に「大隈通り商店街」があります。300mほどの商店街の一角に「巨大キャロット看板」が目印の当店がございます。皆様のおこしを，PIIIのディップスイッチをあげてお待ちしております。㊊

★ ゲームセンタープレイシャトー（神奈川）

●メタルホーク1プレイ¥100，ファイナルラップ6人プレイ，テーブルゲーム・オール¥50，1度遊びに来てください。

★PC伊勢佐木（神奈川）

●埼玉のほうに私と同じ名前を使っているかたがいらっしゃいますが，私とは別人です。また，先月号のVGGの体感予想の「針さし」のイラストに"KCN"とありますが，私とは一切関係ありません。　by KCN

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン （1P）	756,400	KCN-KMC	ALL 3ミス
メタルホーク （新バージョン）	12,466	FANCY KETOSE	1コイン ALL
スプラッターハウス （ロケテスト）	69,700	ILG スプラッタねお	5面
☆サンダークロス （1P・旧バージョン）	10,000,000＋α	ILG-NEO MKⅡ (ト)	8-5 残21
☆サンダークロス （1P・旧バージョン）	10,000,000＋α	ILG-M・N (し)	9-5 残15
★ロストワールド （1P）	8,856,700	ILG-NEOMKⅡ（あらせMKⅡ）	ALL 残439100
ドラゴンバスター	5,078,320	KCN-KMC	76面
クレイジークライマー2	2,238,450	MCN-KMC	やったぜ ハイホー
ワールドコート （1P）	Q3-C3,6-0	お祭りプレイヤー 阪神万歳	アンクルサム (CPU)

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレイジークライマー2	4,364,560	VICTRY・ YAMAGUCHI	5面ノーマル 3人
☆サンダークロス	10,000,000＋α	R-カモネ (ニ) FGK-VIRGO	7-7 残11 8-4 残27
TATSUJIN	5,781,240	SHS-A,S	エリア836
メタルホーク （旧バージョン）	6,779	VICTRY・ YAMAGUCHI	ジェネラルの 下（中将）
パワードリフト	6′59″83	ずんたた おなびい ーボーリングは熱い	ALL ルーシー使用
ロストワールド (1P・旧Ver)	8,653,900	FGK-VIRGO	ALL
ロストワールド （2P・同上）	12,184,400	ずんたた ばあっち 寿司岡 EXPO	ALL
★アフターバーナーⅡ	ヒット 1,613	FGK-VIRGO	ALL,ノーマル,1ミス
アサルトプラス （スーパー）	2,233,650	ひばり "富永みーな♡" ゆたか	ALL 残機6
カプコンボウリング	280	尾崎ともうら～うだ 愛媛人,通称土居町	2フレ以下 ストライク

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	8,767,460	DAZUNI 中とも	6-5 ノーマル
メタルホーク （旧バージョン）	10,288	うすじおちゃん	ALL ノーマル
クレイジークライマー	309,000	ゴキブリ大嫌い	5面 ノーマル
オーダイン （1P）	クリスタル 711,100	しおちゃんマン	ALL ノーマル
餓流禍 （1P）	1,315	おさる	7面 ノーマル
ロストワールド (1P・旧Ver)	8,121,400	渋谷仁義	ALL ノーマル
ロストワールド (2P・旧Ver)	11,892,500	ボウズとおさる	ALL ノーマル
霊界導士	284,850	DAZUNI ぼちゃ	ALL 2人 ノーマル

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス (1P・旧Ver)	10,000,000＋α	URX-緑の少年	8-6,残22
☆サンダークロス （1P・ノーマル）	10,000,000＋α	URX-TEC	8-6,残39
☆サンダークロス （1P・20万エブリ）	10,000,000＋β	PAC	8-6,残31
☆TATSUJIN （ノーマル設定）	10,000,000＋α	URX-緑の少年	8-1 残機10
★迷宮島 （3人設定）	3,233,450	URX-今だに迷宮島の会UHY1 2面相	ALL・残0 10万10万10万
★メルヘンメイズ （3人・ノーマル）	794,910	AFC Tea'S-D	ALL,残2
餓流禍 （1P）	5,345	URX-EXS	ALL
チェイスH.Q. （完全ノーマル設定）	16,738,460	URX-SUM	ALL
クレイジークライマー2	387,950	URX- SKG,BOY	6面
オーダイン （1P）	クリスタル 754,200	自宅療養のため暫く休養します。T'	ALL DR ストップ使用

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト （Eコース）	7′08″54	びびⓇ TM	ALL 1位 ノーマル設定
スクランブルスピリッツ	3,867,160	魔神衆・凡神・マイペース・U-まつり	9面 ノーマル設定
オーダイン	クリスタル 685,600	OSA	ALL ノーマル設定
メルヘンメイズ	629,020	RUSTIC -WOP	ALL ノーマル設定
パッシングショット	L4:3-2	魔神衆・DOPPU タテワキ	1コイン ノーマル設定
最後の忍道	876,900	魔神衆・獣神・ガウガウくまさん梶川	6面 イージー設定
獣王記	578,400	魔神衆・大魔神 FRY・トミオ	ALL ノーマル設定
アフターバーナーⅡ	ヒット 1,249	魔神衆・獣神・パオーこくまさん梶川	ノーマル 4機設定
上海	862	吉　井	（体力）
P-47	4,252,400	魔神衆・七福神・ 台風ノ海	32面 ノーマル設定

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン （基礎編・ノーマル）	8,742,000	PST HIROちゃん	ALL ×2 ノーミス3
サイバリオン （実戦編・ノーマル）	14,602,360	PST (鴻) Be With福来1	ALL ×2 NO48
TATSUJIN （×3ノーマル）	1,202,250	PST-PIP	エリア216 2-1
オーダイン （1P）	クリスタル 694,500	NowWins- Lee 2 (ら)	ALL 残0 ノーマル
ロストワールド （新バージョン）	7,708,100	PST (鴻) YAWARA!	ALL 服有 ノーマル
コンチネンタルサーカス	5,322,330	DAT (ら)	ゴールイン 1位 ノーマル
グラディウスⅡ （新バージョン）	3,487,100	PST-PIP	6-8F×3 15万エブリ
メルヘンメイズ	391,110	ATM-Fowl's chick	ALLボス
西遊降魔録	738,560	GBY-WAW (あ)	ALLたった1人のクリア
ライフフォース （青）	10,000,000＋α	オペラ男(あ)全国に何人いるか知りたい	19-2 残3 ノーマル

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト （Aコース）	7′04″95	FGK-(乱)	6面クリア ノーマル
パワードリフト （Bコース）	6′52″48	走れペンペン （ドーピング）	6面クリア ノーマル
パワードリフト （Cコース）	7′03″26	マリちゃん!	6面クリア ノーマル
パワードリフト （Dコース）	6′51″83	FGK-(乱)	6面クリア ノーマル
パワードリフト （Eコース）	6′53″47	FGK-(乱)	6面クリア ノーマル
TATSUJIN	1,596,550	NASKA-AGK	エリア256 ノーマル
☆サンダークロス （1P）	10,000,000＋α	AKI	8-7
メタルホーク （旧バージョン）	9,463	NASKA-AGK	1コイン ALL
オーダイン	703,500	WAKA	1コイン ALL
最後の忍道 （イージー）	1,312,600	JOB-あつし	1コイン ALL

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅡ (新・4フォースフィールド)	3,761,200	SHS-PFN	6周8面
ゴールドメダリスト （1P）	85,389	SHS-Y,N	ALL 金メダル18個
ゴールドメダリスト （2P）	132,106	I,O & XYZ	
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	SHS-Y,N	7周目最後 エリア999
武田信玄	160,380	K,T-2 Ⓡ	1コイン ALL
最後の忍道	535,000	松田氏	4面
地獄めぐり	1,487,350	なぞの男ピーマン	ALL 残4
ニュージーランドストーリー	477,590	TSP	5周1面

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN	10,000,000	NARC-U02- SPYBOY	8周目1面 ノーマル設定
サンダークロス （1P）	5,054,300	NARC-U04- NEW	ノーマル設定
スクランブルスピリッツ （1P）	2,469,650	A,F	2周目 ランク イージー
オーダイン （1P）	クリスタル 730,100	NARC-U01- CRYPT AI	ALL ノーマル設定
ロストワールド (1P・旧Ver)	8,396,600	NARC-U02- SPYBOY	ALL 残ゼ520000
ロストワールド (2P・旧Ver)	11,756,000	INT UZI,B,T	ALL わからない!
グラディウスⅡ (旧・4フォースフィールド)	3,030,200	NARC-U04- NEW	5-8
武田信玄 （1P）	241,420	NARC-U06- RAY	クリア ノーマル設定
アサルトプラス （イージー）	1,243,650	NARC-U06- RAY	クリア 残×5
ストリートファイター （1P）	1,189,300	NARC-U07- DEAD-EDS	ランク250 ベリーハード

ビデオインセガ万代　新潟
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎025-241-6930

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト （Eコース）	6′52″19	FGK- 血管ブチブチの乱馬	6面クリア ノーマル設定
ギャラクシーフォース （シールド5）	4,472,750	AAC-GABIN	5面スタート イージー設定
アフターバーナーⅡ	1,603	堀川-あしべ!	ALL 1ミス ノーマル設定
スクランブルスピリット	3,797,660	KATS-IHI	2周3面 ノーマル設定
ロストワールド (1P・新Ver)	7,312,700	FUA-VENUS	ALL ノーマル設定
オーダイン （1P）	クリスタル 41,200	FGK-CALM	ALL ノーマル設定
グラディウスⅡ	2,805,500	FGK-SOH	4-F,4-8 ハード設定
最後の忍道	1,647,200	FGK- 日本海に投げられる	7面 イージー設定
R・タイプ	1,626,400	ふぇーざー	ノーマル設定
アウトラン （Dコース）	4′35″25	FGK-JOJO	敵車イージー

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	1,167,060	キャロットのお友達	ALL 1ミス
霊界導士	299,800	ムシ君	1コイン ALL
カベール	1,225,520	T・M ASOMI	
最後の忍道	599,700	おさる	5面
クレイジークライマー2			
爆突機銃艇	144,235	ムシ君	1コイン 24面
中華大仙	747,500	ロン & ヤス	ALL
ロストワールド （1P）	7,384,000	ノグチ	1コイン
ロストワールド （2P）	9,994,200	ムシ 猿吉,D	ALL
オーダイン	クリスタル 694,500	キャロットのお友達	ALL 1ミス

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン （1P）	クリスタル 734,400	MBX-A,N	ALL ノーマル
アサルトプラス （イージー）	1,255,800	E-SWAT'S 一般人Ⓒ (OTL)	ALL ノーマル
爆突機銃艇	290,384	MBX-Sir	ALL ノーマル
メタルホーク （新バージョン）	10,582	S,E,R-N,L (ら)	ALL ノーマル
クレイジークライマー2	602,800	OTL の某人	6面 イージー
TATSUJIN	3,160,850	S,E,R,G,	エリア390
霊界導士	164,000	ACT-くらいすてい	ALL-残0 ノーマル
☆サンダークロス （1P）	10,000,000＋α	KEN S,D,R S,E,R-N,L	3名 ノーマル
パワードリフト （Bコース）	6′54″95	JNY-SET	6面クリア ノーマル
ロストワールド (1P・旧Ver)	8,476,500	V,A	ALL 残ゼニ － 526000

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅡ	2,311,200	ハコ点のランマ	4-F 4-8
サイバリオン （基礎編・ノーマル）	6,044,850	FGK-MARY	全面クリア
サイバリオン （実戦編・ノーマル）	16,888,840	FGK-ZER	1コイン 全面クリア
TATSUJIN	1,345,300	FGK-休み時間切れた。	2-3
ニュージーランドストーリー	731,470	AAC-PON	全面クリア
スカイソルジャー （1P）	3,310,210	MRX-OII	全面クリア
最後の忍道	1,068,400	FGK-クリ丸	全面クリア
サンダークロス	10,290,440	FGK-クリ丸	8周目
トップランディング	835	Gota-Ken	全面クリア
ロストワールド （1P）	7,730,100	E,M,愛	全面クリア

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	817,510	アサリ	
オーダイン （1P）	クリスタル 665,000	REN	ALL 残5 ノーミス
ポールポジション	61,420	たけちゃん	テストコース
クレイジークライマー2	509,350	えへへのへ♡	4面
サンダークロス	4,460,540	シブデラ	4周目の5面
アサルトプラス （イージー）	1,258,100	TOS,MAC	ALL 残5
アサルトプラス （スーパー）	2,523,200	TOS,MAC	ALL 残7
餓流禍	572	KOBREN	
霊界導士	253,250	ぼちゃ	ALL
カベール	842,420	バンビ事件	3-1

パソコンシティ2000　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21 ミマタンヤストア2F　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,440,200	H,man ヤマモト	3周目3面
R・タイプ	1,617,800	H,man EX	2周クリア
ストリートファイター	648,300	ザ・リターン・オブ H,man	全面クリア
グラディウスⅠ	7,623,400	The,H,man	つかれた。
グラディウスⅡ (新・4フォースフィールド)	2,784,200	H,man black	5-2
スーパーバブルボブル （1P）	4,286,320	H,man Brothers	100面クリア
スーパーバブルボブル （2P）	628,480	H,man Brothers弟	100面クリア
リングの王者	7,898,700	カギ・横林	H,man軍団に勝った!
熱血高校ドッジボール部	431,800	ぜったい麻子が欲しいよ～ん!!	3周2面
1942	21,284,300	H,man の父	H,man

★ゲームセンターUFO(神奈川)
●忍のボス面で手裏剣を使用しても2万点ボーナスが取れる方法があるそうなのですが知ってるかたは教えてください。(スカ)
★ゲームプラザ・ニュー日の出(長野)
●ハイスコアボードが二つになりました。なんと電光掲示板です。必見!
★ハイテクセガ豊川(愛知)
●あの(ベーマガ10月号P332参照)，シャカ柴田君の新作「ギャラⅡと水辺の女の子」「パワ・ドリに興じる女の子」が，Mr.Y.I君，まさき&あきお君の協力のもと，当店に登場!世界名画シリーズと名付けて（名付けるなっつ～の）!展示中です。
★星ヶ丘CH(愛知)
●先月号のプレイプラザハスラーのアサルト（ニューバージョン）の記録が見落とされていますけど…。
■担当：ただただ申しわけありませんでした。
★BC京都(京都)
●当店のハイスコアはノーミス・オールクリア，ワープなしが最優先だよ。当店のハイスコア条件はムズイのだ。担当JACO

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン （１Ｐ）	残クリスタル 692,000	ハンドレーザー	2回まわし ALL
グラディウスⅡ （１フォースフールド）	692,400	ハンドレーザー	2-4
グラディウスⅡ （２フォースフィールド）	692,600	青酸カリ 1号	2-4
グラディウスⅡ （３フォースフィールド）	591,800	ゼリービーンズ ヒミコ	2-3
グラディウスⅡ （４フォースフィールド）	1,822,500	青酸カリ 1号	3-8 面数優先
アサルトプラス （イージー）	1,035,200	ハンドレーザー	タイムイージ ー ALL
迷宮島	2,845,350	ゼリービーンズ 茶羅	3人設定 ALL
地獄めぐり	1,332,530	青酸カリ 1号	イージー ALL
メルヘンメイズ	668,840	ゼリービーンズ ヒミコ	ランクB ALL
獣王記	532,000	ハンドレーザー	ALL

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト （Ｂコース）	6'53"57	E.NOV Brand.	4位スタート ALL1位C
☆サンダークロス （１Ｐ）	10,000,000＋α	VRC-FEE SOS.	10-3残23機 ノーマル
オーダイン （１Ｐ）	クリスタル 703,100	VRC-ZIE	ノーマル クリア
霊界導士	2,600	VRC-むすす	クリア,残1
グラディウスⅡ （新・3フォースフィールド）	8,021,400	M.A	12-8 ノーマル
☆グラディウスⅡ （新・4フォースフィールド）	10,000,000＋α	M.A	15-1 ノーマル
メタルホーク （旧バージョン）	11,813	ALI.MASA	イージー クリア
TATSUJIN	1,450,470	KCL	ノーマル エリア233
ニュージーランドストーリー	クリア	PAS.MYU	ノーマル 1コイン
ロストワールド （１Ｐ）	8,220,900	VRC-TAK.	旧Verノーマ ルクリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス	5,192,780	MAD BOY	5-7
ワールドコート	41,450	LMC No.1 神様	
迷宮島	2,741,450	LMC No.1 神様	
オーダイン （１Ｐ）	クリスタル 700,100	YMS	
地獄めぐり	1,851,170	AMT	1コイン クリア
中華大仙	731,700	K.S	1コイン クリア
ロストワールド （２Ｐ）	11,916,500	Y.K & K.S	ゼニー 656400
ロストワールド （１Ｐ）	8,159,100	K.S	ゼニー 493700
オーダイン （２Ｐ）	716,600	MAD BOY と nST YMS	クリア
アサルト	1,021,350	LMC-No.7 F.R.永田	E.クリア ルアー回収機

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	514,900	CAT・・・	ノーマル設定
メタルホーク （旧バージョン）	8,224	MAX!!	小将 イージー設定
クレイジークライマー２	452,000	WAD-舞那	6面 ノーマル設定
ニュージーランドストーリー	435,800	北高のフリーター たけゐ	4-3 ノーマル設定
ロストワールド （1P・旧Ver）	4,368,000	MAX!!	ALL 残ゼニー？
オーダイン （１Ｐ）	クリスタル 405,000	MAX!!	ALL ノーマル設定
最後の忍道	415,000	FSG-SVR	4面 ノーマル設定
ファイナルラップ	2'28"00	MAX!!	（2P）
麻雀殺人事件	犯人逮捕！ 無事解決！	松本佳之	犯人はおしえ ないよ～ん
上海	800	TAKE!!	6面

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルスピリッツ	3,909,470	ETM-VAL	R9-3周3面
パワードリフト	5,598,438	TST	7'16"95
ロストワールド	7,179,700	TST	イージー
ギャラクシーフォースⅡ	4,184,290	ETM-VAL	イージー 残EN2025
メルヘンメイズ	693,370	TST	クリア時 3人余
アサルト （旧バージョン）	743,400	ETM-VAL	5機設定

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン （１Ｐ）	711,200	TATSUYA・伊藤	ノーマル設定 ALL 残2
サンダークロス （１Ｐ）	2,573,220	TAKAHISA・ 鶴崎	ノーマル設定
爆突機銃艇	182,657	EIJI・小川	ノーマル設定 26面
スカイソルジャー （１Ｐ）	2,862,750	EIJI・小川	ノーマル設定
メルヘンメイズ	626,400	MASAYUKI・ 小島	ノーマル設定 ALL
クロスシューター （１Ｐ）	1,464,660	TETSUYA・平松	ノーマル設定
ワードナの森	4,000,270	YOSHIHARU ・肥田野	ノーマル ALL
虎への道	54,580	EIJI・小川	ノーマル
迷宮島	846,500	MASATO・前田	ノーマル

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク （旧バージョン）	10,869	SPREAM- RPC-FKS	ALL 3設 全部イージー
パワードリフト （Ａコース）	6'59"60	SRT-RPC-F	ノーマル設定 タイム優先
パワードリフト （Ｂコース）	6'52"32	SRT-RPC-F	以下同
パワードリフト （Ｃコース）	6'56"76	RPC-FUN	
パワードリフト （Ｄコース）	6'44"65	SRT-RPC-F	
パワードリフト （Ｅコース）	6'56"88	SRT-RPC-F	
オーダイン	クリスタル 611,700	SPREAM- RPC-FKS	ALL
クレイジークライマー２	488,350	WAD-RPC-舞邦	ノーマル3設 6面
☆サンダークロス （１Ｐ）	10,000,00＋α	TEN	ノーマル 9-7で達成
グラディウスⅡ （新・4フォースフィールド）	6,242,200	LOX-APEX	9-8 ターボ付

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク （旧バージョン）	12,230	HCM-てった	ALL ノーマル
TATSUJIN	1,377,710	GMC-Mi-HA ㊟	エリア202 ノーマル
☆サンダークロス （１Ｐ）	10,000,000＋α	HCM-てった	8周目5面 ノーマル
オーダイン （１Ｐ）	クリスタル 744,700	パワドリC-3はアウ トコースが速い！	ALL ノーマル
クレイジークライマー２	591,250	GMC-Mi-HA ㊟	6面 ノーマル
ギャラクシーフォースⅡ	3,738,890	BCR	ALL イージー
メルヘンメイズ	703,640	マネーオールウェイ ズ出す MAD	最近けっちい ！（うそ）
グラディウスⅡ （４フォースフィールド）	1,799,500	NHM-H・I	3-8 ノーマル
カプコンボウリング	254	LARS	時間切れなし
ワールドカップ （１Ｐ）	ファイナル 11-0	ゴルゴムのレレレ ミラクルのビッチィ	1分30秒設定 ノーマル設定

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スプラッターハウス （ノーマル）	236,400	SPC-BOZ	クリア 入荷2日目
オーダイン （１Ｐ）	クリスタル 736,800	SPC-羅夢538	クリア
☆サンダークロス （１Ｐ）	10,000,000＋α	SPC-羅夢538 SPC-KENⅡ	ノーミス残53 マメミム残46
クレイジークライマー２	595,600	GMC-STI ㊟	6面 ノーマル
TATSUJIN	8,436,680	FPG-SHO	6-4 ノーマル
メタルホーク （旧バージョン）	11,633	FPG-SHO	クリア ノーマル
餓流禍 （１Ｐ）	2,300	SPC-DEW	2-5 ノーマル
パワードリフト （Ｅコース）	6'57"66	HCM-てった	全面1位 ノーマル
脱獄 （１Ｐ）	40,800	SPC-DEW	2面
サンダークロス （スピード装着部門）	10速	SPC-羅夢538	異常な速さ！ 16速が目標？

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン （基礎編・ノーマル）	8,039,550	F・Z	ALL
サイバリオン （実戦編・ノーマル）	14,916,630	NAN の何んでも カプセル	ALL
メタルホーク （旧バージョン）	9,683	LLL	ALL イージー
スクランブルスピリッツ （１Ｐ）	3,388,770	PKO-REX ！	2-2 8面
☆サンダークロス	10,000,000＋α	FZ	9-7 ノーマル
エキサイトリーグ	4,345,350	FZ	ノーマル 6戦
パッシングショット	レベル3,6-1	PKO-YAM	ノーマル
オーダイン	707,500	FSCM-RAY	ALL ノーマル
パワードリフト （Ａコース）	7'07"16	PKO-PEX	ALL ノーマル
パワードリフト （Ｂコース）	6'54"21	PX-APEX	ALL ノーマル

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト （Ａコース）	6'53"59	豊丸ににらまれた TM（EXR）	ALL 1位 ノーマル設定
★パワードリフト （Ｂコース）	6'44"34	GMC-P ㊟	ALL 1位 ノーマル設定
パワードリフト （Ｃコース）	6'50"35	HCM-てった	ALL 1位 ノーマル設定
パワードリフト （Ｄコース）	6'44"71	ROUTE 2	ALL 1位 ノーマル設定
★パワードリフト （Ｅコース）	6'51"76	次はC,DをやるV₂ 10巻でつかれた㊉	ALL 1位 ノーマル設定
メタルホーク （旧バージョン）	12,406	超人ばあ～	ALL ノーマル
☆TATSUJIN （ノーマル設定）	10,000,000＋α	PETTON GMC-STI ㊟	8-5で達成 7-4で達成
☆サンダークロス （１Ｐ）	10,000,000＋α	名人,PETTON M AD㊟,YUJ	エブリ20万
☆グラディウスⅡ （新・4フォースフィールド）	10,000,000＋α	HCM-POTSU	13-4
☆グラディウスⅡ （新・4フォースフィールド）	10,000,000＋α	YUJ	12-4

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓流禍 （１Ｐ）	4,650	EAST-MAX ㊟	1コイン ALL
グラディウスⅡ （新・3フォースフィールド）	2,526,500	EAST-MAX ㊟	4-8
グラディウスⅡ （新・2フォースフィールド）	1,926,100	EAST-MAX ㊟	3-8
最後の忍道 （イージー・４人設定）	2,138,500	長瀬の使者	1コイン ALL 残1
☆サンダークロス （１Ｐ）	10,000,000＋α	長瀬の使者	8-3 残37
TATSUJIN	3,063,110	長瀬の使者	エリア435
クレイジークライマー	580,410	A・KOBA	1コイン5面 クリア
ニュージーランドストーリー	1,801,130	SOF-WAN	1コイン ALL残5
ロストワールド （１Ｐ・新バージョン）	6,941,300	ARES	1コイン ALL
オーダイン （１Ｐ）	残クリスタル 707,400	ぜえたーちなみ	1コイン ALL

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニュージーランドストーリー	5,144,000	MIN	ALL 永パ使用
パワードリフト （Ｂコース）	6'49"32	川崎亜紀 Ⓡ	ノーマル設定
武田信玄	144,530	OMF	
TATSUJIN	761,480	NJP-A'VGS-朱	エリア137
コンチネンタルサーカス （ノーマル）	6,295,610	松井　一	
☆サンダークロス	10,000,000＋α	遠藤富士男	
オーダイン	クリスタル 680,000	AUT	
チェイスＨ．Ｑ．	10,978,000	KNY-美代	1コイン ALL
リングの王者	5,863,900	岡島　晃	
スクランブルスピリッツ	2,766,450	川崎亜紀 Ⓡ	1C7面2-1 タコミス3

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスＨ．Ｑ．	11,125,800	FAG-AWAY	PTS ALL
コブラコマンド	363,050	KAZ ㊟	4-1 ノーマル
クレイジークライマーⅡ	593,380	WTM ㊟	6面 ノーマル
カベール （１Ｐ）	3,065,610	WTM ㊟	ALL ノーマル
グラディウスⅡ	1,668,700	MYN	②−F 3-8
オーダイン （１Ｐ）	745,000	WIM ㊟	ALL クリスタル数
ニュージーランドストーリー	742,610	XYZ	2-3 ノーマル
ジェミニウイング （１Ｐ）	2,023,200	YNM-EXI	ALL ノーマル
スカイソルジャー	3,325,250	RNM	ALL ノーマル
スターフォース	1,116,500	KTY	5面 ノーマル

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN	9,999,990＋α	NNN-C- STR ㊟	エリア999 7-5 10/25
チェイスＨ．Ｑ．	11,174,780	LXV	ALL 10/18
サイバリオン （基礎編）	7,805,330	LAUGH- 天道あかね-KIM	ノーミス ALL 10/29
サイバリオン （実戦編）	10,107,270	LAUGH- 天道あかね-KIM	1ミス ALL NO71 10/27
パワードリフト （Ｃコース）	7'18"14	静香御前 （SKF-KIL）	ALL 1位 10/15
パワードリフト （Ｅコース）	7'12"61	池川晃行	ALL 1位 11/14
餓流禍	1,187	LAUGH 天道あかね-KIM	5面ラスト 10/17
クレイジークライマー２	230,850	はぐれゾンビZOE の本名は北添信一だ	4面ゴリラに 殴られ死亡
ギャラクシーフォースⅡ	4,138,810	TEA	ALL 10/19
ロストワールド （ニューバージョン）	7,627,700	NNN-C- STR ㊟	ALL 11/3

★PC関大前（大阪）
●AMEC-ZZ-Anago！が作っている同人誌"Bloody Knights"を手伝ってくれる人，あるいは会員になりたい人は，〒561大阪府豊中市浜１―11―12片桐朋也B.K係まで。折り返し案内状をお送りします。また，会誌「グリーンピースSPECIAL」当店にて（6時まで）。

★DLL八木（奈良）
●サークル「GANT」の本，「プレジャー」を置いてあります（無料）。ほしいかたは当店まで。（必殺コミュニケーター１号）

★PC表町（岡山）
●新しく仲間入りすることになりました。よろしく。　店長

●チェックイン（広島）
●同人誌「FUN-HOUSE」創刊号ほしいかたは通販で300円（切手可）におわけします。当店までお申し込みください。

★ちまきや別館ワンダーランド（山口）
●「NJPっていいサークルだね」って自分も言えて，なおかつ他の人からも言ってもらえるようなサークルにしたいね。全国の主力メンバーのみなさん「KIZNA」を大切

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII	2,695,000	山路真吾 MYLNIG	5-1 4-F
オーダイン	1,157,090	みちい	
パワードリフト（Cコース）	5,343,750	AMG-大西	
ギャラクシーフォース	3,742,570	ひなさん	
忍者ウォーリアーズ	351,730	R′	
メルヘンメイズ	687,100	Sgt Pepper	
リングの王者	1,459,800	天道あかね	
最後の忍道	850,100	Sgt Pepper	
地獄めぐり	1,511,660	Sgt Pepper	

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（新バージョン）	4,271,300	藤井祥司	ノーミス ALL
メタルホーク（旧バージョン）	12,132	水島（牛乳娘）みーな♡	4ミスALL
カプコンボウリング	279	K & T	9連続ストライク
クレイジークライマー2	588,150	6面3ミス はずかしいわ〜の POL	6面
☆サンダークロス	10,000,000＋α	TURKEY	8周目3面
ポールポジションII（テストコース）	66,310	あと100点はいける。PoL	タイム 195.21
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	DRU	7-5
オーダイン	クリスタル 641,500	HYO	2ミスALL
カベール	2,060,260	D.I	5-5
ニュージーランドストーリー	445,160	まるみ屋	1ミスALL ワープなし

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	クリスタル 672,800	ゆうちゃん♥	ALL アドバンス
地獄めぐり	1,624,120	くろーびす	ALL 残4
最後の忍道	599,900	大西結花が大好きな郵便屋さん	6面
パワードリフト（Aコース）	7′30″19	ゆうちゃん♡	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	7′13″50	ゆうちゃん♡	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	7′21″47	ゆうちゃん♡	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Dコース）	7′15″65	ゆうちゃん♡	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Eコース）	7′20″73	ゆうちゃん♡	6面クリア

ダイエーレジャーランド藤森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	11,605,140	あんたもか 私もそうだす!関西テレビ	ALL No.78
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	4,629,440	豊田だ！	ALL
ダッシュ野郎	175,120	オレがとおるだ!!	BOSレース
シティボンバー	600,800	M.K	5面
ニュージーランドストーリー	3,456,590	豊田っぺ H.T S・THANK前田	ALL
最後の忍道（ノーマル）	1,275,700	最後の金ちゃん	ALL 3人設定
チェイスH.Q.	11,414,220	たかひろ	ALL イージー
スカイソルジャー	3,986,450	駄犬 壱岐公 & メガバリオン 壱岐	ALL
ロストワールド（1P）	8,046,400	壱　岐	ALL ノーマル
レインボーアイランド	74,460,100	へたっぴ野郎 矢野っち	ALL

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆TATSUJIN（ノーマル・3機）	10,000,000＋α	FREEDOM-HURRICANE	7周目4面で達成!
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	15,433,020	FREEDOM-TAF	ノーミス×2 残×3,NO73
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	9,008,350	FREEDOM-HURRICANE	ノーミス×3 残×3
チェイスH.Q.（ノーマル）	11,729,140	FREEDOM-HURRICANE	1コインクリア,ターボ3
★カベール（1P・ノーマル）	3,851,170	GPT.S-龍	ALL 残×2
最後の忍道（イージー・3人）	2,397,300	FREEDOM-HURRICANE	ALL
ゴーフォーザゴールド（ノーマル）	金69,銀73,銅59	FREEDOM-TAF	約80周（9時間）
鋼流禍（1P・ノーマル）	1,489	FREEDOM-can	7面
ダッシュ野郎（ノーマル）	276,620	FREEDOM-TAF	ALL
特殊部隊UAG（1P・ノーマル）	1,666,600	GP.T-BWH	ALL残07 UPなし

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	AMEC-STO	8-5 エブリ30万
☆サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	FREEDOM-南野狂 Y.T	8-7 ノーマル設定
TATSUJIN	5,467,400	AMEC-プードル男	エリア802 ノーマル設定
メタルホーク（旧バージョン）	10,450	AMEC-HART $(n't)^2-x!$	ALL ランクA
クレイジークライマー2	463,700	AMEC-M.K	6面 ノーマル設定
最後の忍道	2,059,600	AMEC-ラッコ男 STO	ALL イージー設定
カベール（1P）	2,822,290	たきくんにバス！	ALL ノーマル設定
脱獄	38,700	AMEC-ZZ-Anago！	2面 ノーマル設定
オーダイン	クリスタル 731,200	FREEDOM-CSTゅ	ALL ノーマル設定
スプラッターハウス（ノーマル）	214,900	AMEC-HART $(n't)^2-x!$	ALL 入荷2日目

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニュージーランドストーリー	1,592,110	みんなたまにはこっちきて!（RX）	5-1
ダッシュ野郎	195,310	大鋸明生	25位
西遊降魔録	779,980	RX-復活のボール?枚	悟空 ALL
中華大仙	890,000	RX は全部で四人ボール	ALL 残0機
ニンジャウォーリアーズ（2P）	477,910	NAME八木使者ADONの息子JIN	ALL
ニンジャウォーリアーズ	236,480	M高の佐藤誠治コミケ男は2年3組	1コイン ALL
TATSUJIN	3,097,670	K?I	エリア464
ワイバーンF-0	196,910	久中の正野じゃあ	

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆スクランブルスピリッツ	10,000,000＋α	Extreme-S.S	4周4面で達成!!
パワードリフト（Bコース）	6′50″40	CAN′-VEL	ALL 1位 ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6′54″45	CAN′-VEL	ALL 1位 ノーマル設定
ギャラクシーフォースII（デラックス）	3,663,740	YUMEN 02418	ALL 1〜6面
1943改	4,887,980	Extreme-S.S	ALL モビ×1
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	419,500	DO!-SAD	ALL
スーパー魂斗羅	10,962,200	Extreme-諸星あたる	2-3
アウトラン（海外Ver）	4′42″65	RZ！ あと3秒…	Cコース
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4′55″55	RZ！	アジア イージー
タイガーヘリ	2,399,990	Extreme-KAA	エリア245

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	11,178,010	鈴木 BROS-兄, T.S	ノーミス×1 残3 No.83
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	7,936,560	基礎はまだ伸びる! T.S	ノーミス×2 残3
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	7′21″68	ボストン君また来てね!!by大和屋仁	EX1位 キース大嫌い
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	7′17″64	私のGジャン返せ! NACS会員募集中	EX1位 エミリー命
最後の忍道（ノーマル）	1,542,000	最後の藤井-Y.隆（西大和）	ALL
サンダークロス（1P・ノーマル）	4,274,500	鈴木兄弟-来月はカンスト達成のT.S	4-7 敵は硬いぞ!
オーダイン（1P・ノーマル）	クリスタル 701,200	RX-BOSTON（大阪,堺）	ALL 残2
ファイナルラップ（2P・4周設定）	2′23″60	LOR-SAKAI & 火	スタンダード
チェイスH.Q.（ノーマル）	5,007,930	鈴木兄弟-車のゲームは苦手 T.S	5面 専用筐体
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	ALL	鈴木兄弟-弟 M.S LOR-堺	永パ防止が永パ防止でない

アミューズメントファンシティーローレンI II　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビリンスランナー	483,130	吉田淳也	ALLクリア
ペーパーボーイ	316,719	KAZ	ミドルロード
サンダーブレード	4,418,240	QRS-DIO	全面クリア
TATSUJIN	1,678,830	KJG-DON	
ニンジャウォーリアーズ	376,930	Y.H	全面クリア
スーパーハングオン	18,460,900	O.T	ジュニア 全面クリア

にしてください。NJPのメンバーということを誇りに思います。　（花園ユーミ）

★サクセス香椎(福岡)

●当店では10円玉で遊べるOLDゲームをそろえております。もちろんNEWゲームもあります。　(J.P)

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●当店では諫早市（含む）より遠いところから来店されたかたは，お申してくだされば記念品を差しあげております。

★ゲームランド花丘(長崎)

●当店では少しでも長い時間遊んでもらえるように難易度をノーマルおよびイージー設定にしています。

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク	8,825	M.A.K	ランクA
リングの王者	1,000,000＋α	L.S.D	ガントレット筐体
メルヘンメイズ	704,410	APEX-K.E	ノーミス ALL
オーダイン	クリスタル 410,300	L.S.D	1コイン ALL
ニュージーランドストーリー	466,980	M.A.K	1コイン ALL
警界導士	171,800	APEX-SKY	1コイン ALL
サンダークロス	3,545,580	A.H.O	4周目4面
迷宮島	2,873,100	MAK	1コイン ALL
TATSUJIN	1,287,990	APEX-POT	エリア190
上海	522	L.S.D	4面

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6′56″52	BLP-ハ AKINDO	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6′48″92	CAN′-VEL	
パワードリフト（Cコース）	6′54″18	HCS-ESU あきんど氏の生徒	
パワードリフト（Eコース）	6′54″30	CAN′-VEL	
ファイナルラップ（1P）	2′26″65	SKK!!	4周設定
ファイナルラップ（2P）	2′21″13	HCS-ESU & SKK!!	4周設定
アフターバーナーII	ヒット 1,592	HCS-ESU	ALLクリア ノーマル設定
☆TATSUJIN	10,000,000＋α	ま・めぞん	ノーマル設定
メタルホーク（旧バージョン）	11,714	BLP-ハNIS	ALLクリア イージー設定
ロストワールド（1P）	8,419,300	HCS-あれす なんちゃこりゃあ	ALLクリア 大昔スコア

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス（1P）	3,486,240	須　方	3周7面 ボーナス1回
TATSUJIN	720,020	森隆一	エリア138
オーダイン	クリスタル 318,500	すがた	10万×2 5万×16
功里金団	751,400	服　部	最終のボス
にゃんにゃんパニック	1,268,100	岸	ALL
ニュージーランドストーリー	318,880	江　田	2-4
中華大仙	747,300	スガタ	ALL
コブラコマンド	560,250	時　信	5-2
上海	954	岡　本	体力
ロストワールド（1P）	7,428,500	須　方	ALL

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6′54″57	BLP-ハ Akindo!!(副)	あと1.3秒
パワードリフト（Cコース）	6′52″50	BLP-ハ 辛いっす!あ	あと0.3秒
ギャラクシーフォースII	4,844,510	CAN′-SAD!!	クリア
メタルホーク	11,991	BLP-ハ NIS!!(1)	クリア
チェイスH.Q.	11,209,510	MMT	クリア
サイバリオン（実戦編）	15,417,100	BLP-ハ NIS!!(1)	No.71
TATSUJIN	6,040,270	BLP-ハ NIS!!(1)	エリア814
サンダークロス	5,743,540	BLP-ハ Akindo!!(副)	5-5 ノーエブリ
スクランブルスピリット	3,951,440	BLP-ハ Akindo!!(副)	ラウンド9 2-3
ニュージーランドストーリー	9,999,990＋α	BLP-ハ HAC!!(16)	クリア

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス	5,268,260	YAN	4-5
TATSUJIN	2,655,250	YAN	エリア358
ロストワールド（1P,旧Ver）	8,512,700	RAVI-MAS	ALL,残ゼニー521500
ロストワールド（2P,旧Ver）	11,931,800	YAN,RAVI-MAS	ALL
鋼流禍	1,026	RBY	7面
爆突機銃艇		???	ALL

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道	732,800	㋐AIAかいちょう クリア有り 金持	7面
TATSUJIN	1,344,740	㋐ 新谷 たいちょう	エリア190
オーダイン	1,035,970	㋐ AIA 一人言の王者	ALL
オーダイン	クリスタル 594,100	㋐ AIA 体感好き大好きです	ALL
ボンジャック	1,623,560	平　本	31面 ノーマル
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,172,800	㋐ やーぶき 犬にかまれた男	2周8面
ダライアス	15,800,670	GHQ スナーダ	ALL Wゾーン
ニュージーランドストーリー	1,170,520	㋐ AIA へんな奴	ALL
カベール	1,178,320	㋐ 新谷 VIPのうらぎり者	3-4
魔界村	1,480,400	㋐ GES 可愛いい男の子です	4-6

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス	3,089,960	S.T	3-5
スカイソルジャー（1P）	3,738,710	INA	ALL
スカイソルジャー（2P）	5,664,090	Tri-SSA Tri-SAK	ALL
ニュージーランドストーリー	997,350	ワシじゃ！	5-4
TATSUJIN（新バージョン）	2,640,000	S.T	エリア398
ロストワールド	7,222,900	INA	ALL
クレイジークライマー2	249,500	an	5面 レバー4方面
サイバリオン（基礎編）	6,120,780	RAVI-MAS	ALL 残×2
サイバリオン（実戦編）	9,122,930	AKD-TAKE	ALL,ND3 残×3
キック&ラン	41点	重ちゃんマン	ALL

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P・新Ver）	7,577,500	NJP-TUC-CHUN	レベル4 ALL
オーダイン（ノーマル）	725,100	NJP-TUC-てっちゃん	残クリスタル ALL
TATSUJIN	4,000,000+α	NJP-HBK-KKK	閉店で時間切 残機10以上
ロストワールド（2P・新Ver）	10,593,000	NJP-HBK-KKK & DDD	レベル4 ALL
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	全面クリア	早い者勝ち NJP (ハ)OMA	1コイン ALL
功里金団（ノーマル）	829,850	NJP-TUC-JUN	1コイン ALL
アサルトプラス（スーパー）	1,032,000	NJP-TUC-ZUN ちゃん	残3 ALL
チェルノブ（1面トライアル）	60,600	NJP-STAC-S!（さらし者）	石を投げないで下さい
チェイスH．Q．（ノーマル）	10,719,130	NJP-TUC-BEFAX	ターボ3発 ALL
獣王記（ノーマル・2P）	680,500	カベールファンクラブ F&S	マス埋め用 ALL

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トップランディング（ノーマル）	671	SIN	ALL
チェイスH．Q．（ノーマル）	5,283,940	ケッ彼女だとるけっ	5面 クリアしてないよん
TATSUJIN（ノーマル）	5,957,180	NJP-TUC-KKK	5-1 2時間20分
ロストワールド（1P・新Ver）	7,793,600	NJP-TUC-CHUN	ALL 残約460000
歌舞伎Z（ノーマル）	全5面クリア	NJP-さえきんが一N	1コイン 佐伯智子ブス
忍者ウォーリアーズ	かなり上手なプレイ	NJP-TUC-JUN	これはもう究極で達人!
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	6,989,650	NJP-TUC-BEFAX	ALL
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	11,255,860	LUM	No.55 ALL
スタジアムヒーロー（ファイナルセット）	3回コールド 14-0	NJP-ともこんが一Z	1Pイッテツ カンタ D
スカイソルジャー（1P・ノーマル）	3,024,330	DEMON	ALL 激低

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-21-2405

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH．Q．	11,719,610	MSO-10-R.A	ノーマル クリア
TATSUJIN	4,551,340	MSO-03・H.F	ノーマル 4の1面
スクランブルスピリッツ（1P）	3,342,470	MSO-08-YUNICORN	ノーマル 2-2面
地獄めぐり	1,317,980	MSO-03-H.F	ノーマル クリア
オーダイン（1P）	クリスタル 298,000	MSO-05-NEMESIS	ノーマル,クリア,残1機
最後の忍道	1,039,500	YUN-OUTさんお元気ですか?	ノーマル 3人 クリア
ニュージーランドストーリー	575,270	MSO-07-K.H	ノーマル・ワープ無クリア
グラディウスII	2,380,300	MSO-08-YUN	4-F 5-8面
獣王記	571,600	MSO-05-NEM	ノーマル クリア
スーパーハングオン	9'06"38	MSO-10-R.A	ヨーロッパ

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	6,687,970	NJP-SUR-CNT	ノーミス×3 ALLクリア
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	9,628,190	TEAM 大道芸 EC-JOE	ノーミス×4 ALLクリア
トップランディング（ノーマル）	839	SILVIA Q.S	1コイン 全面クリア
TATSUJIN（イージー）	1,828,320	TEAM大道芸（仮）PJM	1コイン エリア271
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	7'19"19	NJP-SUR-LEE	全面クリア
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	7'19"58	NJP-SUR-LEE	全面クリア
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	7'21"04	NJP-SUR-LEE	全面クリア
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	7'12"54	NJP-ABE-MILKCOOKY	全面クリア
ギャラクシーフォースII	445,850	バカバカII号	2面死
クレイジークライマー2	14,100	摩 而	1面死

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'15"57	RYU-SEAKY	
パワードリフト（Bコース）	7'08"19	RYU-LEEK	
パワードリフト（Cコース）	7'07"47	RYU-LEEK	
パワードリフト（Dコース）	7'21"38	RYU-SEAKY	
パワードリフト（Eコース）	7'10"88	RYU-LEEK	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	40,841,360	NSR	7'23"81 シニアコース
サンダーブレード	4,087,380	JUN	ALL
上海	862	RYU-龍輝	6面
カベール（1P）	1,558,530	・Z・	4-3
迷宮島	2,956,850	・Z・	ALL 10万×3

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P・ハード）	10,000,000+α	BUI・5万オンリー	ALL,8-2 3ミス
サンダークロス（1P・ハード）	5,050,500	EVIL ELF	4-6
クレイジークラマーII（ハード	541,900	JOKER	6面
ロストワールド（1P）	8,185,500	EVIL ELF	ALL ハード
カベール（1P）	3,183,130	BUI.	クリア ハード
カベール（1P）	913,210	Mr.源平討魔伝	2-4 ハード
オーダイン（1P）	クリスタル 457,460	Mr.源平討魔伝	ALL ノーマル
グラディウスII（ハード）	3,297,800	桑原"NSR"秀明	4-F,5-8 20万エブリ
最後の忍道（ハード）	760,200	SGP,LUM	4面
地獄めぐり（ノーマル）	1,559,960	名無しの権兵衛	ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆スクランブルスピリッツ（ノーマル）	12,512,490	G.M.C.N.K	1コイン 28面
★サイバリオン（実戦編・ノーマル）	19,413,540	G.M.C.N.K	1C,ALL 200万×4
☆TATSUJIN	10,000,000+α	G.M.C.N.K	1コイン 8周目1面
☆TATSUJIN	10,000,000+α	G.M.C.CROSS(なっぱ君さ)	1コイン 7周目5面
☆TATSUJIN	10,000,000+α	G.M.C.HSA	1コイン 7周目4面
★メタルホーク（旧バージョン）	13,120	G.M.C.えるす	1C,ALL 残5
脱獄	211,950	うなぎ立花	1コイン ALL
クレイジークライマー	633,200	G.M.C.MAR	1コイン
伊賀忍術伝	全6面クリア	G.M.C.N.K	1コイン ALL
伊賀忍術伝	全6面クリア	Y.T	1コイン ALL

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	1,396,220	KGC-KAZU	エリア195
スクランブルスピリッツ（1P）	6,760,190	G.M.C.りず	3周目3面
サンダークロス（1P）	5,403,760	S.O	5周目7面 イージー
オーダイン（1P）	クリスタル 697,200	FEY.TAS！	ALL
ロストワールド（1P・旧バージョン）	8,313,600	KGC-KAZU	ALL,残ゼニー50900
コブラコマンド	4,149,350	KGC-TAKA	6周目4面
チェイスH．Q．	11,429,400	ROI	ALL
ギャラクシーフォースII	4,202,130	G.M.C.CTR	ALL C面スタート
パワードリフト（Dコース）	6'51"06	ROI	ALL
★カプコンボーリング	300	中尾 仁	パーフェクト

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	519,500	田川 孝	全面クリア 大型26吋
ツインビー	2,097,300	田川 孝	10面 20円 1ゲーム
熱血硬派くにおくん	281,950	田川 孝	3-2 20円 1ゲーム
ベラボーマン	218,400	西村秀行	23面 50円 2ゲーム
TATSUJIN	1,529,750	中原勇夫	1-C,245面 大型29吋
リングの王者	4,433,800	岩永正臣	1-C,全面C 大型29吋
ニュージーランドストーリー	331,740	山下健一	1-C,3-4 大型29吋
超絶倫人ベラボーマン	318,400	岩下茂信	29面 50円 2ゲーム
中華大仙	581,600	居原寛典	5面 大型29吋
功里金団	187,400	長刀 勝	3面の大ボス 大型29吋

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストデュエル（1P）	131,350	吉村靖次	3面
ニュージーランドストーリー	161,170	小野義貴	2-4
コブラコマンド	323,500	中原勇夫	ノーマル
ラビリンスランナー	115,840	内野 繁	6面
魔魁伝説	242,200	川崎広継 GPM	4面
カプコンボーリング	スコア 223	藤田祐介	1コイン
功里金団	185,050	吉見"YOS"剛司	3面
ぶたさん（2P）	625,820	谷口幸昭 & 徳永裕一	全面クリア
オーダイン（1P）	138,530	深堀忠朗	4面
スカイソルジャー（2P）	3,194,230	風の谷の徳ヤン & 天の空の谷ヤン	13面 でがす

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH．Q．	5,162,370	テスタロッサがライバル。あるくん!	1コイン5面 ノーマル設定
TATSUJIN	4,255,970	ESP(熊本のプラザに行くのが夢だ)	4周目2面 イージー設定
オーダイン（1P）	クリスタル 298,700	高山でい	1C・ALL ノーマル設定
ロストワールド（1P・バージョン）	7,694,300	来だで僕らの仮面大丈夫ダー(花丘命)	ALL,残ゼニー447100
地獄めぐり	1,923,130	FBI(ESPと大丈夫ダーのお友達)	1C・ALL ノーマル設定
リングの王者（1P）	5,751,300	力道山	ALL,ノーマル,1G 20円
ストリートファイター（1P）	656,000	岩尾一広	1C・ALL ノーマル設定
迷宮島（3機設定）	2,164,550	NGB-T.O	1P・ALL ノーマル設定
究極タイガー（ノーマル設定）	797,450	NGB-D.O	エリア92 1G 20円
ヘビーバレル（ノーマル設定）	1,499,900	ASURA	1P・ALL 1P 20円

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	クリスタル 390,800	白血球1号	ノーミス ALL
爆突機銃艇	101,661	FX．の弟子 EGV	1コイン 18面
ワールドコート	ポイント72	FIGHTER	コンドルVS Q2C2
ファイナルラップ（2P）	2'30"10	FIGHTER	4シート設定 ゴール
メタルホーク	9,918	BLACK-WOLF	ALL イージー設定
最後の忍道	480,000	NARUTO	ALLボス ノーマル設定
超絶倫人ベラボーマン	347,500	うる星狂	ALL
クレイジークライマー	316,550	FIGHTER	5面 ノーマル設定
コブラコマンド	524,350	FIGHTER	5-1
カベール（1P）	626,860	まさし	2-3 ノーマル設定

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧Ver・ノーマル）	12,655	ALTHEA	1クレジット 120秒設定
☆TATSUJIN（ノーマル）	10,000,000+α	Sniper MIU	7-4 残約40機
☆スクランブルスピリッツ（1P・ノーマル）	10,000,000+	Sniper MIU	4-4 残0機
☆サンダークロス（青）	10,000,000+α	Sniper MIU	ノーマル 1P
☆サンダークロス（青）	10,000,000+α	Sniper NOM	ノーマル 1P
☆サンダークロス（赤）	10,000,000+α	Sniper APR	ノーマル 1P
☆サンダークロス（赤）	10,000,000+α	Sniper MTR	ノーマル 1P
パワードリフト（Aコース）	6'56"00	NJP-STAC-V	ALL ノーマル
ロストワールド（2P・旧Ver・ノーマル）	12,703,900	Sniper KYO&MIU	ALL 雷神風神欠財
チェイスH．Q．（ノーマル）	11,183,230	Sniper MTR	ALL 1クレジット

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	クリスタル 715,900	鬼ゃ〜ず王者 Pochi	ALL ノーマル
爆突機銃艇	165,526	鬼ゃ〜ず KAZ	29面 ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	207,700	西大立目	ノーマル
上海	862	ハナジブー	ノーマル
ライフフォース（赤）	2,129,100	PASCAL	4-6
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	844,270	NMB	ALL
スペースハリアー	30,123,510	PASCAL	ALL
究極タイガー	2,779,070	鬼ゃ〜ず王者 Pochi	エリア240
ローリングサンダー（ニューバージョン）	81,120	イボシブー	ノーマル
1943（1P）	2,743,990	Y・H	レベル3

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サンダークロス（1P）	10,000,000+α	NJP-MGF NYA	9-5 ベリーハード
TATSUJIN	3,620,930	NJP-MGF NYA	エリア516 3周目
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,290,600	KOB 山下	ALL 残り501600
ロストワールド（2P・旧Ver）	11,830,500	NJP-MGF ZIN と TAKO	ALL
オーダイン（1P）	クリスタル 695,100	TLS-孔雀大山	ALL ノーマル
オーダイン（2P）	1,307,000	TLS-孔雀大山 TLS-GIL	クリスタル合計 ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	410,000	NJP-MGF TAKO	1コイン ALL
メタルホーク（旧バージョン）	12,138	NJP-MGF ZIN	ALL イージー設定
最後の忍道	743,000	NJP-MGF TARAKO	1コイン ALL
クレイジークライマー2	209,800	近藤早美	1コイン 4面

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	2,371,370	MELT-TAYO	エリア318
トップランディング	500	MEG-C.ELF	1C 7面
サイバリオン（基礎編）	7,932,210	MEG-KEI	1C 2設 ALL
サイバリオン（実戦編）	11,169,780	MEG-RYO	1C 2設 ALL
ニュジーランドストーリー	8,223,050	MEG-RYO	1C ALL 永パ有り
チェイスH．Q．			
スカイソルジャー（2P）	全面クリア	MEG-RYO MEG-KEI	1C ALL ハードランク
最後の忍道			
メルヘンメイズ	全面クリア	NJP-MGF WIN RYO他	
クレイジーコップ（1P）	全面クリア	MEG-C.ELF MEG-KEI	1C ALL B×2

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	802,580	K.T	全面クリア
地獄めぐり	698,380	吉本 & とくえみ	7丁目
P-47	630,000	K.T	
ドラゴンニンジャ（1P）	236,500	吉本 & とくえみ	
ラストデュエル	563,350	SATORU	
ストリートファイター	708,800	A.Z	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン	985,900	ひでゆき	19面
メルヘンメイズ	418,240	暗黒魔術	
グラディウスII（2フォースフィールド）	528,500	かずしに全部	2-4
グラディウスII（3フォースフィールド）	834,500	かっしー参上	2-4

1988年チャレンジ・ハイスコア年間集計

The Best Videogame in 1988

'88年ベストヒット・ゲームの栄冠はどの作品に!?今年も恒例・年間集計の季節がやってまいりました。

'88年ベストヒットを決定するため，どのような集計方法をとっているか，簡単に説明しておきましょう。集計は以下の3部門にわけて行なわれました。

①**ゲームセンター集計部門**…当チャレンジ・ハイスコア・コーナーの参加店から主としてインカム(売りあげ)面での人気機種をあげていただいたもの

②**読者集計部門**…やはりチャレハイ参加店に協力していただき，プレイヤーのみなさんにアンケート調査して今年良かった機種をあげていただいたもの

③**チャレ・ハイ登場回数部門**…チャレハイの店別集計に顔をだした回数

栄光の「総合年間集計」は，これらのうち，①と②の総合でだされたものです。③はこれとは別個の参考集計と考えてください。　(見城)

総合年間集計

1位グラディウスII(コナミ)　792点

年間集計総合第1位の栄冠に輝いたのは，コナミ『グラディウスII』！グラフィック，サウンド，舞台設定のアイデア性等，あらゆる方向からプレイヤーの心をとらえたといえる。その圧倒的な難易度は初心者を無視したものであるとして賛否両論あるのは事実だが，好きな人間にはその激しさがまたたまらなく魅力的なのかも知れない。

2位ワールドスタジアム(ナムコ)　539点

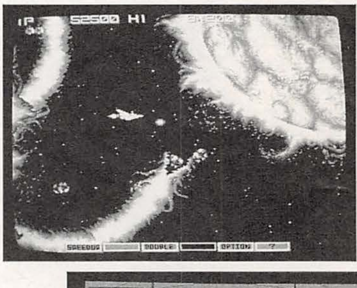
とにかく日本の国技は野球だったよな，ってなぐらい野球好きな日本人に捧げられた野球ゲームの傑作。これまでの野球ゲームには見られなかった緻密でリアルなゲーム内容と親切設計が文句なしに受け入れられた。とくに多くの人を熱くさせたのが，2人用の対戦モード。この対戦モードだけに燃えまくる人々もたくさん見られた。

3位ロストワールド(カプコン)　467点

高性能を誇るカプコンCPシステムの第1弾として作られ，その美しいグラフィックでプレイヤーの度胆を抜いて先制パンチ。続いてローリング・スイッチという前代未聞の新操作システムのユニークさ，壮快さでプレイヤーに快心の一撃。決め手はショップの女店員シルフィーの魅力で，プレイヤーはノックダウン…とかなんとか？

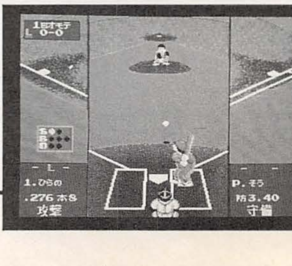
4位パワードリフト(セガ)　451点

アウトランに続く，久々のセガ・体感ドライブものとして大いに注目を集めた作品。これまでになかったリアルな3次元処理によって演出された常識外れのサーキットの数々は，正に興奮のるつぼ。ノリの良さでも文句なし！



5位ファイナルラップ(ナムコ)　402点

通信機能という画期的なシステムでビデオゲームの未来を切り開いた記念碑的作品。友達だろうと見知らぬ人であろうと一緒になって熱くなれる点で素晴らしい。プレイしていて感じられる人間くささが新鮮だったといえる。

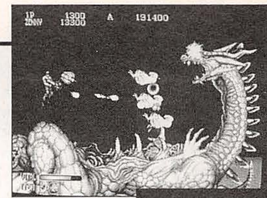


6位アサルト(ナムコ)　246点

回転・拡大・縮小という優れた機能を持つナムコ・システムIIの第1弾として発表された戦車もの。ツイン・スティックの採用や回転する背景による臨場感，パワーアップを一切使わない構成などがプレイヤーの共感を呼んだ。

7位オーダイン(ナムコ)　206点

これまたナムコ・システムIIの作品。コミカル・タッチの横スクロール・シューティングものとして，内容的には大よそ無難にまとめられている。適度な難易度ときれいなグラフィックで楽しませてくれた。



8位TATSUJIN(タイトー)　177点

飛翔鮫，究極タイガーに続くタイガー・シリーズ。そのタイトル・ネーミングに象徴されるように，スタート直後から難易度が非常識に高い。が，しかしスピード・アップと強力過ぎるボンバーと安全地帯がプレイヤーを守った。



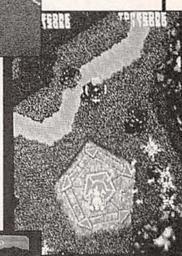
9位サイバリオン(タイトー)　101点

公平に見て誰でも楽しめるというゲームではなく，その新し過ぎるシステムはわかる人とわからない人を大きくわけた。パターン丸暗記がすべてである近年のゲームに対する開発担当者の警鐘は，プレイヤーに届いたのか？



10位ニンジャウォリアーズ(タイトー)　132点

ダライアスに続く3画面ゲーム。彩やかなグラフィックと華麗なアニメーション，三味線の音を使うなどユニークなZUNTATA節が好評を博した。しかし，最近ではこの筐体にダライアスを復活させるお店も目立っている。



11位チェイスH.Q.(タイトー)　128点

覆面パトカーによる犯人逮捕が目的という大変ユニークなドライブもの。敵車に体当たりを繰り返してダメージを与えるという変わりダネ。

12位上海(サン電子)　126点

ゲーム・センター部門で6位に入りながら読者部門で伸び悩み，総合第12位。柔らかなパズル性と奥の深さでサラリーマンの心の友となった佳作。

13位最後の忍道(アイレム)　110点

近年のアイレムに共通してみられるセンスの良さが随所に見られる作品。4種類の武器を随時選択できる柔軟性がよい。難易度は高過ぎる。

13位超絶倫人ベラボーマン(ナムコ)　〃

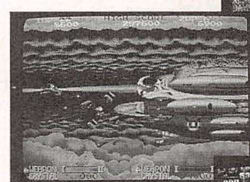
ゲームの中に一つの世界を完全に構築してしまっている，作者の思い入れがひしひしと伝わる作品。ベラボー・ボタンがユニーク。

15位ギャラクシーフォース(II)(セガ)102点

スーパー・デラックス筐体の派手なムービングは，もはや「プレイするのが恥ずかしい」域に達してしまった。体感としては意外なほど伸びなかった。

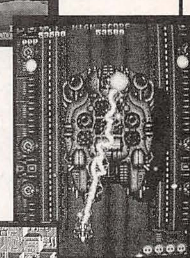
16位メルヘンメイズ(ナムコ)　100点

ファンタジックで美しいグラフィックと澄んだサウンドに加え，アリスのかわいらしさで魅了されたファン多数。斜めスクロールというのも珍らしい。



17位メタルホーク(ナムコ)　92点

ナムコ初の本格体感ゲームということで，セガの体感シリーズとは一味ちがった仕上がりの作品。X・Y・Z軸方向の移動がすべてできるスグレもの。

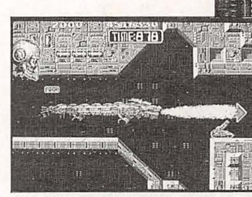


18位究極タイガー(タイトー)　60点

飛翔鮫に続くタイガー・シリーズ。飛翔鮫に比べると敵キャラの動きがトリッキーになっているなど難易度も高めになっている。

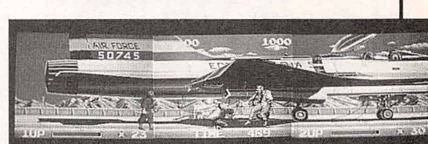
19位サンダークロス(コナミ)　59点

コナミらしくサウンドの良さがとくに評価されている作品。逆にコナミらしからぬ異常ともいえる難易度の低さで1千万点ありがとうゲームとなった。



20位トップランディング(タイトー)　55点

同社ミッドナイトランディングの続編，その昼間バージョンということでその3D処理の見事さが注目された。天候の変化なども入ってよりリアルに。



チャレハイ登場回数

先ほども書きましたとおり，チャレハイ登場回数の得点は総合集計に加算されていません。これはたとえばパワードリフトのようなコース別集計を行なっている機種をそのまま足してしまうと不公平が生じるなどの理由からです。また，アサルトがトップになっていますが，これも途中で何度かバージョン変更されて，その度にハイスコアがやり直しになったためといえます。

順位	タイトル	得点
1位	アサルト	484点
2位	グラディウスII	435点
3位	究極タイガー	404点
4位	パワードリフト	399点
5位	レインボーアイランド	368点
6位	アフターバーナー(II)	354点
7位	ロストワールド	299点
8位	超絶倫人ベラボーマン	263点
9位	パックマニア	255点
10位	Mr.ヘリの大冒険	249点
11位	シルクワーム	247点
12位	ギャラガ'88	243点
13位	忍	228点
14位	ファイナルラップ	225点
15位	ラビオレプス	203点
16位	メルヘンメイズ	186点
17位	最後の忍道	184点
18位	迷宮島	176点
19位	熱血高校ドッジボール部	171点
20位	チェルノブ	165点

ゲーム・センター集計部門

順位	タイトル	点数
1位	ワールドスタジアム	487点
2位	グラディウスII	384点
3位	ファイナルラップ	311点
4位	パワードリフト	183点
5位	ロストワールド	130点
6位	上海	92点
7位	チェイスH.Q.	90点
8位	TATSUJIN	69点
9位	サイバリオン	53点
10位	最後の忍道	48点
11位	オーダイン	47点
12位	ニンジャウォーリアーズ	42点
13位	究極タイガー	40点
15位	アサルト(プラス含)	36点
14位	ストリートファイター	35点
16位	メタルホーク	32点
17位	R-タイプ	30点
18位	アウトラン	29点
19位	ギャラクシーフォース(II)	27点
19位	コンチネンタルサーカス	27点

ゲーム・センター集計部門は，チャレハイ参加店のご協力をいただき，主としてインカム(売り上げ)面でのそのお店の今年度ベスト5をあげてもらったものです。それに1位5pts，2位4pts…5位1ptsとして集計し，順位をだしたのが，左記のランキングです。

大方の予想どおりトップはナムコのワールドスタジアム。1年間を通じてもっとも安定した人気を維持しており，今なおヒット中との意見多数。

2位はグラディウスII。インカムというよりは人気度，稼働率，話題性ということで客寄せになる機種だったという色合いが濃いようです。

3位がファイナルラップ。インカム面から見れば，これがダントツであろうことは推測できますが，どこのお店にもあるというものでもないということで3位に留まったようです。

お店からの声

ゲーム・センター集計部門でそれぞれの機種をあげた理由としてアンケート用紙に書いてくださったものを集めてみました。

★ワールドスタジアム(ナムコ)

●入荷してからのインカムをいまだ持続しているのにびっくりですね。内容も十分おもしろいと思います。

●多いときは3台あってもまだまだ待っている人がいたくらい。

●これのために毎日お店に足を運ばせるファンを作ったことがすばらしい。

●年令，性別関係なく誰でも楽しめる。ただ，これはゲームのおもしろさではなく野球のおもしろさなので…。

★グラディウスII(コナミ)

●インカムはさほどではないが少年たちの人気No.1。

●中高生の話題の的だったようだ。

●マニアに完全なる支持を受けた(復活に燃える)。

●15～20才ぐらいまでのプレイヤーを見事にひきつけた。しかし長時間プレイにより，インカムは低い。

●年齢層に関係なく大人気！

★ファイナルラップ(ナムコ)

●通信機能をフルに利用したゲーム内容，客つき，文句なしでしょう。

●多人数同時プレイができるため，2～4人でやることが多く，一般客に人気が高い。

●ドライブ・ゲームの楽しさと競うおもしろさが，何といっても魅力！

★パワードリフト(セガ)

●インカムはまあまあですが，マニアには受けているようです。アウトラン以来では最高のでき。

●美しいグラフィックとすばらしい音楽，5種類25ステージとなかなか飽きをこさせない。

●ファイナルラップほどのテクニックを必要としないため，プレイされやすかった。

★ロストワールド(カプコン)

●2人用がおもしろいということです。

●グラフィックの良さとゲーム性がいい。コントロール・パネルにもすぐ慣れてなかなかいい。

★上海(サン電子)

●パチンコ帰りのオジサンに人気があった。

●単純なルールで大人に人気。

●内容的に飽きがこない。

●お客の層を選ばず受けている。

●画期的なニューゲームで，思ったよりインカムがあった。

★チェイスH.Q.(タイトー)

●今までのドライブ・ゲームの常識をくつがえすアイデアの良さ。

●本物のカー・アクションのようだった。

●大人も子供も外人もみんなプレイした。

●声がでて楽しい。

★TATSUJIN(タイトー)

●中高生に人気があり，台が空かない。

●単純さがよい。

●異様なむずかしさの中でもバランスが良かったためと思われる。

●(プレイ途中に)休みがまったく入らないのが難点。

★サイバリオン(タイトー)

●発売から間もないのだが，マニア層からカリスマ的人気を博した。ちなみに当店を管轄する営業所でもその異常人気ぶりに〝もう1台入れよう〟と話があがったほどである。

●ゲームが新鮮でよい。

●音楽がよい。

★アサルト(ナムコ)

●人気度，インカムもかなりよかったのですが，ゲーム内容のむずかしさに少し長続きしなかったようです。

★ニンジャウォーリアーズ(タイトー)

●3画面の大迫力。2人同時プレイも多く見られました。

★オーダイン(ナムコ)

●グラフィックがよい。コミカルな点で喜ばれる。

★メタルホーク(ナムコ)

●好き嫌いはあるようだがファンが多い。

★究極タイガー(タイトー)

●今年のゲームの中でマニアと一般客に受けたのはこれ以外にありません。

読者集計部門

順位	タイトル	得点
1位	グラディウスII	408点
2位	ロストワールド	337点
3位	パワードリフト	267点
4位	アサルト	210点
5位	オーダイン	159点
6位	サイバリオン	126点
7位	TATSUJIN	108点
8位	超絶倫人ベラボーマン	93点
9位	ファイナルラップ	91点
10位	ニンジャウォーリアーズ	90点
11位	メルヘンメイズ	80点
12位	ギャラクシーフォース(II)	75点
13位	最後の忍道	62点
14位	メタルホーク	60点
15位	サンダークロス	59点
16位	ワールドスタジアム	52点
17位	チェルノブ	46点
18位	ニュージーランドストーリー	40点
18位	トップランディング	40点
20位	チェイスH.Q.	38点

読者集計部門は，やはり当チャレハイ参加店のご協力をいただき，お店に来ているお客や常連の子たちにアンケート用紙を配り，個人的に今年良かったと思う機種を3タイトルずつあげてもらったものです。それらに1位3pts，2位2pts，3位1pts と得点を与え，集計したものが左記のランキングです。チャレハイ参加店でアンケートをとったということで，ゲームファン・マニア層を中心としたアンケートになっているものと思われますが，そういった点をふまえてランキングに目をとおすと，またおもしろいものが見えてきます。ベスト3などを見ると，ゲームファンの好みを端的に表わしているといえるでしょう。視覚的には派手でパワーを感じさせるもの，内容的にはゲーム性の面で奥ゆきがあり，プレイを重ねたぶんの見返りが得られるといった点が特徴です。

プレイヤーの声

読者集計部門でそれぞれの機種をあげた理由としてアンケート用紙に書いてくださったものを集めてみました。

★グラディウスII(コナミ)

●四つのパワーアップが選べるところ。VGMもよい。敵の多彩な攻撃。

●最近のコナミのゲームとしてはBGMのできは良くない。

●2作目はつまらなくなりやすいがそんなことはなかった。15万everyにならなければ…。

★ロストワールド(カプコン)

●今まで とはちがう操作法，グラフィック，サウンドどれをとっても最高。

●ダメージ制にしてフルオート連射にしたため非常にラフで壮快なゲームになったのが良い。音声も東京弁で笑えた。

●久々に2P同時の楽しいゲーム。

★パワードリフト(セガ)

●とにかく派手！ドライブ・ゲームとしては簡単なところがGOOD。

●スタート前のデモンストレーションが良い。

●コースが選べて飽きがこない。ただエンディングをもうちょっと考えてほしかった。

★アサルト(ナムコ)

●自機をツインレバーで操作するというアイデアが良かった！

●非常に戦略性が強く，パターン・ゲームでありつつも人それぞれ戦略がちがう。

●変にパワーアップを取り入れなく，戦車が回転するという斬新なアイデアもGOOD‼

★オーダイン(ナムコ)

●グラフィックのよさと巨大キャラの動き，ゲーム性のよさ。

●ミョーなエンディング。キャラクターがアニメしている。

●シューティングの苦手な私にも楽しめる難易度。ルーレットにより養われる動態視力。

★サイバリオン(タイトー)

●パターンでないところとプレイヤーによってむずかしさが変わるところ。

●1回やるごとにストーリーが変わるというアイデアがおもしろい。

●パターンをなくし，トラックボールを採用したのも評価できる。ドラゴン型のメカでさまざまなシナリオをプレイする。普通の人がこんなこと思いつかない！

●操作に慣れればゲーム・バランスはピカ1。

●ゲーム性，グラフィック，サウンド等かなり優秀なゲームで，やってもやっても飽きてこないのがすごい。

★TATSUJIN(タイトー)

●ケナす人も多いけど私は支持します。

★超絶倫人ベラボーマン(ナムコ)

●ベラボー・ボタンが目新しくておもしろい。

●味のあるグラフィックとセンスの良さ。

★ファイナルラップ(ナムコ)

●人間と人間が競えるのがおもしろかった。

★ニンジャウォーリアーズ(タイトー)

●サウンド，ゲーム性，非常によい。

●主人公がサイボーグという発想がよい。

●究極に近い難度にしながらさらにラストのあの難度！

●アメリカ風ニンジャのイメージたっぷりのグラフィックとサウンド。そしてストレス解消のザコ切りまくり。

★最後の忍道(アイレム)

●グラフィック，サウンド共にピカ1。さらにクリアしたときの感動と興奮。

★メタルホーク(ナムコ)

●上昇・下降のあの感覚がいい。

●今までの戦闘ゲームに欠けていたものがある。

★メルヘンメイズ(ナムコ)

●このゲームなくしてメルヘンが語れるか？

★ぶたさん(ジャレコ)

●理由？ザ・デスマッチですよ，ザ・デスマッチ。あの楽しさはどんなゲームも寄せつけない！

★チェルノブ(データイースト)

●ゲーム全体に漂う悲壮感。

マイコンBASICマガジン

「Super SOFT HOT 50!」

1989年1月号より，新たに登場したこのコーナーは，電波新聞社の全国支局網を通じてパソコン・ソフトウエアを扱っているお店にご協力いただいてまとめた，今人気の高いソフトを集計したものです。

今回は，はじめてということもあって，パソコンのゲームソフトをタイトル別に調査しました。

全部で50を越える，HOTなものが集計されています。読者のみなさんのソフトウエア購入計画の参考になれば幸いです。

なお，このコーナーに関するご意見，ご要望などがありましたら，編集部の『Super SOFT HOT 50!』の係りまでぜひお寄せください。いろいろな工夫をこらして，楽しく役にたつコーナーにしていきたいと編集部一同ハリキッテいます。応援してくださいね。

順位	タイトル	メーカー名	対応機種	価格(円)
1位	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	PC-88SR, 98, X1, MSX2, X68	7,800
2位	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	PC-88SR, 88VA, 98, X1turbo	3,800
3位	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ	MSX, MSX2	6,800
4位	サイオブレード	T＆Eソフト	PC-88SR, MSX2, PC-98V, PC-98U, X1turbo, FM77AV	8,800
	ディスクステーション 創刊号	コンパイル	MSX2	1,980
6位	信長の野望 全国版	光栄	PC-88シリーズ, X1シリーズ, MZ2500, B-16, FM77AV, R-50, M500, MSX, MSX2	9,800 8,800
7位	大戦略IISP	システムソフト	PC-9801シリーズ	8,800
8位	サバッシュ	ポプコムソフト	PC-88SRシリーズ	7,800
9位	ドラゴンスピリット	電波新聞社	X68K	8,800
10位	やじうまペナントレース	クロスメディアソフト	PC-98VA, PC-88, SRシリーズ	7,800
11位	アークス	ウルフチーム	Ⓐ PC88, 98 Ⓑ FM77AV, Ⓒ X1turbo Ⓓ MSX2	A 7,800 B 9,800 C 9,800 D 8,800
	レイドック2	T＆Eソフト	MSX2＋	6,800
13位	F1スピリット3Dスペシャル	コナミ	MSX2＋	6,800
14位	サンダーフォースII	テクノソフト	X68K	6,800
15位	沙羅曼蛇	シャープ	X68K	8,800

16位	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC-9801シリーズ	9,800
	バランスオブパワー	アスキー	PC-98シリーズ, マッキントッシュシリーズ	12,800
	FM パナアミューズメントカートリッジ	パナソフトセンター	MSX	7,800
19位	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	PC-8801SRシリーズ, X68K PC-9801シリーズ	9,800
20位	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄	PC-88シリーズ, 98シリーズ, X1シリーズturbo, MZ-2500, B-16, FM77AV, FMR-50, M-500, MSX	9,800
	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC-88, X1turbo	8,000
	コナミゲームコレクション	コナミ	MSXシリーズ	4,800
23位	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン	PC-8801SRシリーズ, PC-9801シリーズ, X1, MSX2	7,800
	ソーサリアン	日本ファルコム	PC-88SRシリーズ, PC-98シリーズ, X1turbo, 88VA	9,800
25位	グレイテストドライバー	T＆Eソフト	MSX2	7,800
26位	エグザイル	日本テレネット	PC-8801mkII SR～VA, PC-98, MSX2	8,800
	大戦略II マップコレクション	システムソフト	PC-98	5,000
	R-TYPE	NEC	PC-88VA	7,800
	テトリス	ビーピーエス	PC-88VA・X1シリーズ, PC-98, 88, X68, MSX2, FM77, FMR-50	6,800
30位	維新の嵐	光栄	PC-88VA, PC-98	12,300
	三国志	光栄	PC-8801, 88SR（VA対応）, 98シリーズ, M500, MSX2, X1シリーズ, turbo, MZ2500, B-16, FM7, 77, 77AV, R-50/2800, 88SRシリーズ,	12,800
	イースII	日本ファルコム	X1turbo, 77AVX, MSX2	7,800
33位	Mr. プロ野球	クリスタルソフト	PC88SRシリーズ（88VA不可） PC-98, VM/VXシリーズ PC-98（Vシリーズ以降）, PC88SRシリーズ	9,800
34位	マイト＆マジック	スタークラフト	FM77AV, X1, X68K, MSX2	9,800
	白夜物語	イーストキューブ	ⒶPC-98, ⒷPC-9801mkII SR以降 X1turbo, FM7, ⒸX68K	Ⓐ 9,800 Ⓑ 7,800 Ⓒ 9,800
36位	麻雀狂時代	マイクロネット	PC-98	6,800
	F16ファイティングファルコン	アスキー	PC-9801VMシリーズ	9,800
38位	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	MSX2	5,800
	麻雀悟空	シャノアール	PC-88, FM77AV, X1, MSX2, PC-98, FMR, J3100, B16, X68	6,800 7,800
	ロードオブウォーズ	システムソフト	PC-98シリーズ	8,500
	麻雀大会	光栄	PC98シリーズ	9,800
	ザ・リターンオブイシター	マイコンハウス SPS	ⒶX68KX1turbo, PC88SR～（VA不可）, PC-98U, PC-9801シリーズ	6,800 Ⓐ 7,800
	気まぐれオレンジロード	マイクロキャビン	PC-8801SR, PC-9801	7,800
43位	太平洋の嵐DX	GAM	PC98/88VA	14,800
	熱血高校 ドッジボール部	シャープ	X68K	7,800
	パロディウス	コナミ	MSX	5,800
	F15ストライクイーグル	システムソフト	PC-88シリーズ	7,800
	アウトラン	ポニーキャニオン	MSX2	6,800
	ファンタジーIII	スタークラフト	PC-98, 88, FM77AV, X1	9,800
	カラテカ	ブローダーバンドジャパン	PC9801（要640K RAM）	6,500

御協力いただいた販売店

〈北海道〉
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590
〒064 札幌市中央区南1条西2-11丸井今井一条館3階
そごう電器YESシステムプラザ ☎011-214-2850
〒060 札幌市中央区南2条西3丁目YES5F
九十九電機㈱札幌店 ☎011-222-5454
〒060 札幌市中央区南2条西3丁目札信ビルB1
ワールド イン アオヤマ SAPPORO ☎011-251-1777
〒060 札幌市中央区南2西3リンクエギビル3F
HDSパソコンランド帯広 ☎0155-24-4648
〒080 帯広市西二条南7-17
ICカプセル ☎0157-23-8444
〒090 北見市北1条西二丁目サンプラザ2F
ICランドユアサ ☎0167-23-3236
〒076 富良野市幸町2-18
〈東北〉
電巧堂チェーン弘前代官町店 ☎0172-34-2606
〒036 弘前市代官町3-1
電巧堂青森本店Dac ☎0177-23-2356
〒033 青森市新町2-2-4
デンコードー八戸本店Dac ☎0178-44-4111
〒031 三沢市大字湊町字上田屋前21-6
電巧堂秋北中央店 ☎0186-49-7161
〒017 大館市御成町2-6-1
リードコナン盛岡 ☎0196-22-4661
〒020 盛岡市上田4丁目22-26
電巧堂盛岡本店Dac ☎0196-54-2772
〒020 盛岡市中央通二丁目11-1
ホビーショップメカーノ ☎0198-22-4183
〒025 花巻市若葉町1-10-12
デンコードーDac仙台東口店 ☎022-291-4744
〒980 仙台市東七番町125-24
㈱ハック ☎0226-23-9353
〒988 気仙沼市本郷15-7
コンピュータPROショップ ☎0236-54-1530
〒994 天童市老野森2-9-7
ソフトセンターハラトク ☎0238-23-6228
〒992 米沢市中央一丁目8-23
テクノランド大竹電気 ☎0242-26-2244
〒965 会津若松市西栄町10-26
オリエンタルパソコンショップ ☎0245-21-2101
〒960 福島市栄町10-11 コルニエツタヤB1F
いわきマイコンショップ ☎0246-23-0513
〒970 いわき市平字四丁目22-12
庄子デンキ 古川 ☎02292-3-3883
〒989-61 古川市李前田10
〈信越〉
北越テクニカ 新発田店 ☎0254-22-1741
〒957 新発田市緑町2-12-17
イヨ電子 ☎0262-48-2399
〒382 須坂市横町301-1
マイコンショップパートナー ☎0262-72-1817
〒387 更埴市屋代2451
シマコーシステム ☎0263-26-0071
〒390 松本市鎌田町2-2-4
パソコンシティ2000 ☎0263-73-6226
〒396 伊那市大字伊那3446-21
ビデオ&マイコンシティ ☎0265-52-2195
〒395 飯田市上飯田2351
すてっぷカサイ ☎0266-28-7454
〒393 諏訪郡下諏訪町御田町3156-1
ホビーショップ丸信 ☎0266-52-3287
〒392 諏訪市清水1-2-20
リッチランドRAC ☎0267-62-7522
〒385 佐久市大字取出町183
マイコンランド上田 ☎0268-24-3515
〒386 上田市中央西1-15-28
〈関東〉
MICRO COMPUTER SHINKO ㈱コム ☎ 03-251-2523
〒101 千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル
第一家庭電気㈱ able パソコンシティ ☎ 03-253-4191
〒101 千代田区神田佐久間町1-15-16
九十九電気㈱ 7号店 ☎ 03-253-4199
〒101 千代田区外神田1-9-9
ロケット5号店 ☎ 03-255-1531
〒101 千代田区外神田1-13-1
㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎ 03-255-7846
〒101 千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F
ロケット3号店 ☎ 03-257-0345
〒101 千代田区外神田1-4-6
ロケット本店 ☎ 03-257-0606
〒101 千代田区神田佐久間町1-14-1
CVAジャスコ秋葉原本店 ☎ 03-258-3711
〒101 千代田区外神田4-4-2
スタンバイ 東京店 ☎ 03-258-8955
〒101 千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F
西友COMICA西窪店 ☎ 03-334-6311
〒167 杉並区西窪南3-147
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎ 03-342-1901
〒160 新宿区西新宿1-12-18
日本マイコン流通センター ☎ 03-463-4455
〒150 渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎ 03-477-3343
〒150 渋谷区道玄坂2-24-1
ソフト クリエイト 渋谷店 ☎ 03-486-6541
〒150 渋谷区渋谷1-12-7
J&P渋谷店 ☎ 03-496-4141
〒150 渋谷区道玄坂2-28-4
聖和ライフサービス ☎ 03-785-7855
〒142 品川区旗の台5-1-6 周ビル3F
ソフトアーデン ☎ 03-985-9011
〒170 豊島区東池袋1-28-6 パールシティ5F
J&P八王子 そごう店 ☎0426-26-4141
〒192 八王子市朝日町1-1 八王子そごうビル7F
東急インフォメーションシステムズ 町田店 ☎0427-28-2371
〒194 町田市原町田6-9-7
日進㈱ 本店 ☎045-314-5111
〒220 横浜市西区南幸2-15-5
ウエーブ アイ 三ツ境店 ☎045-363-7044
〒246 横浜市瀬谷区三ツ境2-19 相鉄ローゼン4F
マイコンショップアイザワ ☎045-641-4337
〒231 横浜市中区大平町1
WAVE EYE 本店 ☎0466-43-1771
〒252 藤沢市湘南台1-10-1
〈関西〉
丸善無線電気㈱ ☎ 06-641-0110
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
ニノミヤムセン パソコンランド ☎ 06-641-9802
〒555 大阪市浪速区日本橋4-11-2
ニノミヤパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
〒640 和歌山市元寺町3-5-1
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
〒640 和歌山市元寺町4-8-1
パソコンランド奈良店 ☎0742-26-2003
〒630 奈良市三条町491
〈北陸〉
コマツ パソコンセンター ☎0761-22-4672
〒923 小松市土居原町186番地
電化のサンキョー寺地店 ☎0762-47-2524
〒921 金沢市寺地2-3
無線パーツ㈱ ☎0764-21-6822
〒930-11 富山市掛尾町297-1 マイコンビル
電化のサンキョーとやま本店 ☎0764-42-2131
〒930 富山市双代町1-1
〈四国〉
英弘 丸亀店 ☎0877-23-7141
〒763 丸亀市田村町太446井
マイコンショップBOYS ☎08803-4-2184
〒787 中村市大橋通り7-12-20
ニイデンキAV店 ☎0884-22-0463
〒774 阿南市富岡町あ石3-8
㈱メルバ 高知店 ☎0888-83-1612
〒780 高知市北川添45-3
ソフトハウス ☎0899-45-3959
〒790 松山市湊町4-2-25
〈九州〉
カホマイコンセンター 福岡店 ☎092-714-5155
〒810 福岡市中央区天神2-4-27
ベストマイコン福岡本店 ☎092-741-7677
〒810 福岡市中央区天神1-9-28
㈱ベストマイコン 西新店 ☎092-843-4011
〒814 福岡市早良区西新4-8-24
ベストマイコン 小倉店 ☎093-551-6281
〒802 北九州市小倉北区魚町2-2-17
デオニー小倉本店 ☎093-551-6339
〒802 北九州市小倉北区馬借町1-6-15
ベスト電器久留米パソコン館 ☎0942-38-0111
〒830 久留米市六つ門2-41
カホムセンパーツセンター長崎店 ☎0958-21-1079
〒850 長崎市油谷町2-40
ベスト電器長崎パソコン館 ☎0958-28-1188
〒850 長崎市新池町1-5
トキハマイコンコーナー ☎0975-38-1111
〒870 大分市府内町2-1-4
馬場電機 ☎0992-22-3131
〒892 鹿児島市中町3-5
ベスト電器鹿児島パソコン館 ☎0992-23-2081
〒892 鹿児島市加治屋町1-38
明昭堂パソコンプラザ ☎0992-25-2020
〒892 鹿児島市西千石町11-19
ベスト電器出水パソコン館 ☎0996-63-3591
〒999-02 出水市本町11-30

HOT INFORMATION

6色カラーのフロッピーディスク『カラーRD』新発売！

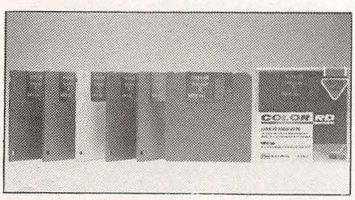
3.5インチ・マイクロ・フロッピー・ディスクに，ピンクやイエローなど楽しいカラー・バリエーションが増えました。

このたび，日立マクセルから発売された『カラーRD』は，ワープロに多く採用されているフロッピー・ディスク「3.5インチMF-2DD」のプラスチック・ハーフに，オリジナル・カラーをつけたもの。ローズピンク，ミルキー・ホワイト，コバルト・ブルー，サフラン・イエロー，ミント・グリーン，パープルの6色があります。

カラー・バリエーションが増えたことで，いままでラベルだけで行なってきたファイリングが一目でわかるようになり，ちょっと便利。それに，ワープロのまわりが明るく楽しくなりますね。

ワープロのプリンタでタイトルを美しく印字できる新インデックス・ラベルを採用したこの『カラーRD』で，個性的なワープロ・ライフを目指しましょう。

問い合わせ先：日立マクセル(株) エレクトロニック事業部マーケティング部 ☎03-241-9736



▲カラーRD

中古ゲーム・ソフト，マイコンの"激安フェアー"のお知らせ

日本マイコン流通センターでは，88年12月から89年1月にかけて「ゲームソフト激安フェアー」「お年玉フェアー」など，さまざまなイベントを企画しています。

このイベントは，マイコンや周辺機器，ゲームソフトなどの，中古品を中心にできるだけ安く買ってもらおうというもので，昨年に引き続き開催されるものです。中古といっても，ほとんど新品のような品物もたくさん用意しているとのこと。思わぬ掘りだしものが見つかるかもしれません。興味のある人は，ぜひ出かけてみましょう。

イベントのスケジュールはつぎのとおりです。

●第1弾！ クリスマスまで待てない「ゲームソフト激安フェアー」 88年12月10日(土)～12月25日(日)

パソコンやファミコン，セガに至るまでゲームソフトと名のつくものなんでも3,000本を用意。とくにPC88, MSX用のソフトを数多く取りそろえています。最近では手にはいりにくくなったFM-7のソフトもあります。また，早いもの勝ち「100円ソフトコーナー」もあります。

●第2弾！ 年末「在庫処分フェアー」88年12月26日(月)～12月30日(金)

中古マイコンや周辺機器など，在庫一掃を目標に"激安"でサービスします。「ゲームソフト激安フェアー」も継続して行なわれます。

●第3弾！ 今年もよろしく「お年玉フェアー」 89年1月5日(木)～1月15日(日)

話題のMSX2＋やPC88, PC98などを中古から新品までどばっと展示。中古ゲームソフトも新たに大放出するので，年末のフェアーに行った人も，またでかけてみるといいかもしれません。

問い合わせ先：(株)日本マイコン流通センター ☎03-463-4455 (10～19時) 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階



▲日本マイコン流通センターの店内

『メガドライブ・スパークリング1989』に読者50名を御招待

セガエンタープライゼス，ポニーキャニオンが共同主催するイベント『メガドライブ・スパークリング1989』が，東京，名古屋，大阪で開催されます。

このイベントの目玉は，セガ・ゲームミュージック・シリーズの制作チームS.S.T BANDの初ライブ。会場ではライブのほか，ビデオ・コンサート，ゲーム大会，大抽選会などゲームファンならずとも思わず行ってみたくなるスペシャル・メニューが豊富に用意されています。

日時会場は下記のとおり。

○2月9日(木)東京・新宿厚生年金会館大ホール (17時開場)
○2月11日(土)名古屋・フレックスホール (15時開場)
○2月12日(日)大阪・大阪厚生年金会館中ホール (15時開場)

ベーマガでは，このイベントに50名を特別御招待します。2月9日の新宿厚生年金会館のぶんに限らせていただきますが，行きたい人は官製ハガキに住所，氏名，年齢，電話番号を明記し，下記の宛先までどしどし応募してください。ハガキ1枚につき1名御招待。応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

●宛先

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「メガドライブ・スパークリング1989」係

●締め切り

89年1月7日消印有効。招待状の発送をもって発表に代えさせていただきます。

☆

セガエンタープライゼス，ポニーキャニオンでも，それぞれこのイベントに1,750名ずつを抽選で招待します。官製ハガキに住所，氏名，年齢，電話番号，希望会場（東京か名古屋か大阪）を明記し，下記のそれぞれの宛先へ応募してください。

セガエンタープライゼスへの応募方法

●宛先

〒144 東京都太田区蒲田郵便局私書箱35 (株)セガエンタープライゼス「メガドライブ・スパークリング」係

●締め切り

1月15日消印有効。当選者には1月末に招待状を発送します。詳しくは『JOY JOYテレホン』東京☎03-236-2999，大阪☎06-333-8181まで。

ポニーキャニオンへの応募方法

●宛先

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 (株)ポニーキャニオン 映像制作事業部サイトロンレーベル「メガドライブ・スパークリング㊣」係

●締め切り

1月15日消印有効。当選者には1月末に招待状を発送します。詳しくは『サイトロン・テレホン・インフォメーション』東京☎03-236-4000，大阪☎06-210-9799まで。

家計簿作りから相性判断までの便利機能付きソフトが発売

かんじんなときにお金がなくて，買いたいものがなかなか買えないままでいるあなた。一度自分のお金の使いかたを，じっくり分析してみてはいかがですか。

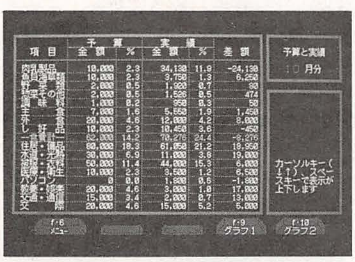
このたびコスモスコンピューターから発売された『家計簿＋福袋』は，家計簿からおこずかい帳までオールラウンドに対応できるソフトです。

収入，支出，収支合計など31の項目が簡単に設定でき，日ごと，月ごと，年間の集計表，予算実績との対比表などが画面表示，印刷できます。さらに，月ごとの予算実績，支出の割合をグラフでも表示できます。

このソフトを使って長期間データを集めれば，買いたいものが買えない原因も一目瞭然！　お母さんの家計簿づくりを手伝えば，おこずかいも少しはアップするかもしれません。

『家計簿＋福袋』はPC-9801シリーズ用で，3.5インチ２DD，５インチ2HD，５インチ２DDの３種類あり，それぞれ定価は9,800円。今日の運勢，相性判断などの占いも付いています。

問い合わせ先：(株)コスモスコンピューター　☎03-770-1821



▲家計簿＋福袋の画面表示

コニカエニックスがFM音源ボードとパソコン・デスクを新発売

コニカエニックスから，FM音源ボード『サウンド・エース』と，オリジナル・パソコン・デスク『ED-50』が発売されました。

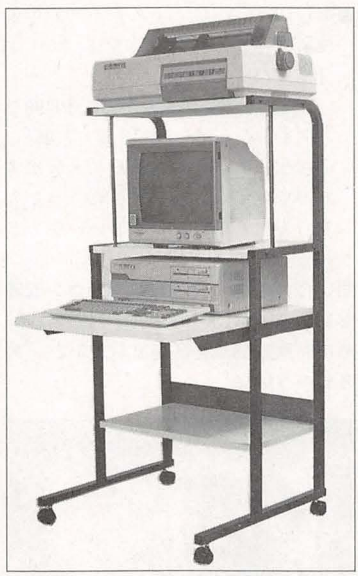
『サウンド・エース』はPC-9801シリーズ，およびPC-286シリーズに対応したFM方式音源ボードで，６重和音（FM音源３声，SSG音声３声），８オクターブに渡る音楽演奏が可能です。サウンド拡張命令処理部のプログラムが内部に組み込まれているので，リンクすることでベーシックでの制御命令が使用できます。定価は22,000円です。

『ED50』は，機能性にこだわったタテ型設計のパソコン・デスクです。マシンを選ばず，どんなパソコンにもぴったりフィット。コード・クランプが装備され，配線コードをすっきり整理することができます。定価は29,800円です。

問い合わせ先：コニカエニックス(株)
☎03-367-1911　〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2　新宿アイリスビル７階



▲サウンド・エース



▲ＥＤ-50

テクノソフトよりオリジナルCDプレゼントのお知らせ

新九玉伝またはサンダーフォースIIを購入した人に耳よりなお知らせ。

いずれかのソフトを買った人全員に，テクノソフトより，もれなくオリジナル12cmＣＤ（非売品）がプレゼントされます。

ＣＤの内容は，新九玉伝，サンダーフォースII，FEEDBACK, HERZOG, D',コムサイト，九玉伝，ばってんタヌキの大冒険などのゲーム・ミュージックのほか，未発表作品も多数収録する予定です。

それから，自分で作った曲，アレンジした曲をＣＤで聞いてみたいと考えている人。新九玉伝，サンダーフォースIIに使用されている曲をアレンジ，またはゲームのイメージに合う曲を作曲してテクノソフトに送ると，優秀作品を上記オリジナルＣＤに収録してくれます。

ＣＤの申し込み方法，自作の曲の応募方法は次のとおり。

オリジナルＣＤの申し込み方法

新九玉伝またはサンダーフォースIIの表紙の一部を切り取り，その裏面に大きく住所，氏名，電話番号を明記し，240円切手3枚を同封して送ってください。切手の代わりに定額小為替の場合は700円でかまいません。

●宛先
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14
(株)テクノソフト「ＣＤプレゼント係」

●締切りと発送日
１月31日消印有効。３月中旬にＣＤを発送します。

自作の曲の応募方法

ディスクまたはDATに自作曲を入れ，ＣＤプレゼントと同じ方法で，同時にテクノソフトへ送ってください。優秀作の作者には，前もって連絡が入ります。

問い合わせ先：(株)テクノソフト　☎0956-33-5555



▲オリジナルＣＤ(非売品)

機能アップした『まいとーく』をユーザーに特別価格で販売

『まいとーく』がVer1.10A-2(現行)よりVer1,2にバージョン・アップします。インターソフトでは，『まいとーく』愛用ユーザーに限り，特別価格(3,000円～5,000円）でVer1.2を販売します。

詳しくは(株)インターソフトへ問い合わせてください。

問い合わせ先：(株)インターソフト営業部　☎03-293-3338

マイコンBASICマガジンから新刊本のご案内

●FM-7/77/AVプログラム大全集Ⅱ

発売予定：1月上旬，定価1,500円

おなじみFMシリーズのプログラム大全集です。今回は，FM-7用のプログラムに加え，AV専用やミュージック・プログラムも充実。全部で80本を超えるプログラムを掲載しています。

ハードや市販ソフトに関しても，主要現行機種を徹底フォローしています。まさに，FMユーザー必携の書です。

●X1プログラム大全集Ⅲ

発売日：1月下旬，定価1,500円

X1のプログラム大全集も，好評のうちに第3集を迎えることとなりました。今回のこの本も，前回以上に内容の濃いプログラムがいっぱい載っています。このⅢでは，turboユーザーの強いラブコールに答えて，ついにX1turbo専用のプログラムを集めたコーナーを新設した他，おなじみFM音源ドライバーを使ったVGMコーナーなどもあります。

ハード関連では，最新の周辺機器を使った，X1の使いこなしマニュアルを掲載。これさえ読めば，キミのX1の活用方法が120%広がるはず!!

●X1FM音源活用マニュアル

(X1FM音源ドライバー・ディスク付)

発売日：1月中旬，予価3,000円

もう，本誌でおなじみになった，X1用FM音源MMLルーチン「NEW FM音源ドライバー」ですが，ついに，このプログラムが，ディスクで発売されます。サンプル曲も5曲入った，お楽しみディスクです。

NEW FM音源ドライバーの使いかたはもちろん，X1のFM音源ボードに使われているYM-2151のレジスタの解説など，内容も盛りだくさんの解説書もついて，書籍として発売されます。

●ナムコ ビデオゲーム・ミュージック・ライブラリーVol.1 for X68000(FD1枚付き)

発売日：1月下旬，予価3,800円

多くのゲームファンをとりこにしてきたナムコゲーム。そのゲーム・ミュージックを1冊の本とディスクにしてみました。本書は，『ボムビー』から『スカイキッド』までの30タイトルのゲーム・ミュージックを音楽的な見地から解説，オリジナル全楽譜とともにアレンジ楽譜も付けました。

また，オリジナル曲，アレンジ曲とも1枚のフロッピーディスクに収録しパソコンによる演奏をレコード感覚で聴けるまったく新しい形態の書籍ですよ。

ゲーム・ミュージック・プログラム大募集

さてさて，みなさんお待ちかねのゲーム・ミュージック・プログラム大全集第4弾が発売されます。そこで，みなさんからのミュージック・プログラムを大募集します。

毎月のプログラム投稿の要領で，どしどし応募してください。投稿数の多い機種については，「機種別ゲーム・ミュージック・プログラム大全集」なんていうのも考えています。送り先は

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集」係

お年玉プレゼント

①キングレコードから，CGM（コンピュータ・ゲーム・ミュージック）シリーズのマスコット・ガール「川口すみえ」のテレホン・カードを3名のかたに。

②同じくキングレコードから，交響曲「イース」のCDを3名のかたに。

③ソニーから，オリジナル・ウインド・ブレーカーを3名のかたに。

④ブローダーバンド・ジャパンより，パズル・アクション・ゲーム「DIABLO」のシール・セットを10名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥所有パソコン(メーカー名，機種名)⑦希望の商品名を書いて1月7日(消印有効)までに **〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部「お年玉プレゼント」係**までハガキで応募ください。

<11月の当選者発表>

①『PCミッドナイトのテレホン・カード』は，岩手県盛岡市・大川智久さん他9名のかたに。

②『ミュージック・フロム・ヤシャ＆アークス』のレコードは，福島県双葉郡・佐藤三代治さん他4名のかたに。

③『ソーサリアン・スーパーアレンジ・バージョン』は，熊本県球磨郡・白石隆太郎さん他4名のかたに。

なお，お名前を発表できなかったかたには，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



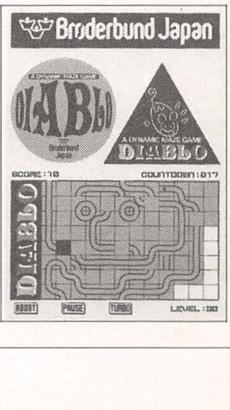
◀交響曲「イース」



◀ソニーのウインド・ブレーカー



▲川口すみえのテレホン・カード



◀DIABLOのシール

カクタX1で「アマチュア無線&パソコン・ゲームの集い」が開催

1月15日，秋葉原のカクタX1でカクタX1主催，ラ製・ベーマガ協力による「アマチュア無線&パソコン・ゲームの集い」が開催されるゾ!!

カクタX1といえば，アマチュア無線やBCLから，パソコン，ファミコンなどのゲーム関係，はたまたラジコンやエアガンなど，君たちの大好きなグッズを一堂に集めた，秋葉原でも有数のホビー・ショップです。こんなお店で開かれるイベントですから普通のイベントとは一味も二味もちがいますよ!!

イベントの内容は，アマチュア無線を使い，電話料金をまったく使わずにパソコン通信ができる今話題のパケット通信などを紹介したアマチュア無線情報講演会。それに，おなじみの山下先生によるAVG&RPG講座があります。今回は，ゲストにYu-You先生を迎え，すばらしいキーボード演奏を聞かせてくれることでしょう。

アマチュア無線マニアも，パソコン・ゲーム・マニアも，どちらもよく知らない人でも，きっと楽しい1日を過ごせることうけあいです。今年の成人の日は，このイベントで決まり!!

なお，当日参加するためには，招待状が必要です。招待状の申し込みは，往復ハガキに，あなたの住所，氏名，年令，電話番号を明記して，〠101 東京都千代田区外神田3−13−7(株)カクタX1「アマチュア無線&パソコン・ゲームの集い」係まで送ってください。招待状を発送します。ただし，会場のつごうにより，応募多数の場合，抽選にさせてもらう場合もありますから，あらかじめご了承ください。

なお，今月号のラジオの製作でもイベントの案内をくわしく掲載していますからそちらもご覧ください。

で・ば・ぐ

12月号195ページのX1用「SLIP OTHELLO」の面データにまちがいがありました。

1470行のDATA ERRORを

```
1470 DATA  0000000C000020
           100CC10022500C
           C100201C0C0000
           000
```

に変えてください。

また，1670行のデータのうしろから6番目の5Eを59に変えてください。

また，全部のプログラムをRUNする前に，RUN 1620 ⏎ と入力してやるとチェックサムがデータをチェックして正しければOKとでます。まちがっていれば，DATA ERRORと表示されますから再度見直してください。

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **編集長!!**

★今月の問題

みなさん，明けましておめでとうございます。おかげさまでマイコンBASICマガジンは，今年で7回目のお正月を迎えることができました。これも，ひとえに読者のみなさんのおかげです。どうもありがとうございました。今年も，編集スタッフをはじめ，筆者の先生がたも，昨年以上にがんばりますのでマイコンBASICマガジンをよろしくお願いします。

さて，問題にいきましょう。お正月と言えばみなさんは何を連想しますか? お年玉，初もうで，たこあげ…といろいろありますが，年賀状もお正月を代表するものの一つです。そこで，パソコンとあるものを使って自分だけのオリジナル年賀状を作っちゃおうという企画を思いついたわけです。

さて，ここで問題です。この年賀状を作るために使ったあるものとはいったい何でしょうか? つぎの三つのうちから選んでください。

①プリントゴッコ
②ごっこプリント
③仮面ライダーごっこ

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★12月号の正解

③セガ・メガドライブ

★11月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選されました(正解は①MSX2+でした)。

鹿児島市・福迫幸二/石川県羽咋郡・伊藤裕之/埼玉県上尾市・佐藤智史/熊本県菊池郡・石川康史/神奈川県横浜市・小島雅司/茨城県那珂郡・切石幸弘/山形市・加川晶文/宮城県登米郡・沼田芳文/東京都港区・小山優一/東京都目黒区・石川陽一郎

(以上10名)

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供の日本ファルコム・グッズの中から「イースIIのマジカルボックス」を抽選で10名のかたにプレゼントします。

日本ファルコムの人気ゲームイースIIのカンペン，えんぴつ，消しゴムをセットにした商品です。



▲イースIIのマジカルボックス

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで正しいと思われる答えの番号にマルを付けてください。

そのハガキに住所，氏名，年令等を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等のおたよりを書いてもかまいません。

○しめ切り：1月7日必着
○正解の発表：2月号(1月8日発売)
○当選者発表：3月号(2月8日発売)

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

明けました。以上。

「おめでとう」なんて，とても言えない。

昨年末のＰＣ-8801版『スナッチャー』の発売にはじまり。ファミコンカセット『グラディウスII』，ＭＳＸ版『スナッチャー』，そして年明け早々にはファミコン版『がんばれゴエモン２』にＭＳＸ1,2兼用『ゴーファーの野望』の発売と，激動の転換期の中で，KONAMIは，創業20周年を迎えました。やたっ。これもひとえに，皆様方のご支援の賜であります。厚くお礼申し上げます。

というわけで，「コナミ20周年よかったじゃん」のイラストや，「やるじゃん」といったお便りをお待ちしております。別に大募集しているわけではありませんので，言っときます。特に賞品が用意してあるわけでもありません。が，特に気に入ったお便りには，担当者が個人的にお礼をするかもしれませんし，抜きんでた才能の片リンがうかがえるイラストを送ってくれた人には，コナミの入社案内が届くかもしれません。この世の中のどこに「絶対確実なこと」があろう。届くかもしれないし，届かないかもしれない。どれほど大きな違いがあるのかは解らないが，まあそういうことなのだ。



がんばれ ゴエモン２ ©KONAMI 1989

あて先：〒101東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「20周年やったじゃん」係
締切：特になし。

「長い人生，いろいろあった。」のコーナー

KONAMIも20年間も会社をやってきますと，いろいろあったわけです。

たとえば，ＭＳＸ版「スナッチャー」の発売日変更とか，です。11月26日に発売する予定でしたが，のっぴきならぬ事情もあってやむを得ず12月23日発売としたわけです。ご迷惑をおかけしましたことを，深くお詫び致します。

「発売日が変わったから，買うのやめたよ」って人がいたら，そこはひとつ，ねえ，お願いしますよ旦那。

「長い人生，いろいろある。」のコーナー

KONAMIも20年間も会社をやってきますと，いろいろあるわけです。

たとえば，「ゴーファーの野望」の発売日の変更とか，です。12月下旬に発売を予定していたのですが，抜き差しならぬ事情があり耐え難きを耐え，１月下旬発売に変更致しました。ご迷惑をおかけしますことを，ひらにお詫び申し上げます。

個人的に「お便りどうも，ありがとう」のコーナー

KONAMIには毎日いろんなユーザーから，お手紙なんかをいただきます。なかには，ご覧のような中堀某のように，ネジ切れたようなものもありますが，こーゆーのもたまにはいいのかもしれない。

残暑お見舞い申しあげます
バーニングヒートなのだ
ハタンザンヘルなのだ
いやーあついのだ
by 中堀優

不思議といつもは女の子っぽい語り口の「KONAMI NEWS STATION」でしたが，今月は内容も堅く，ビジュアルも「男の墨」でキメてみました。「さっちゃんのテレホンサービス」も聞いてね♡

さっちゃんの テレホンサービス 聞いてる?

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

さっちゃんにお手紙くださいネ♡

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記vol.14

ウルフの夜の人工密度後編に入る。しかし一ヵ月というのは人間模様を変える。夜の門番と言われた受田はすでにMSX2版アークスの開発を終え、安穏とした昼の生活にイクスチェンジを駆けている。受田の背後霊と化していた浜さんも今日は冬場の仕込に入り、蔵王での初滑りに出かけておりいない。夜の帝王町山はK子チャンの学祭に招待されたのか早くに退社している。本人は親戚の結婚式だといっていたが、はたして結婚式の為に上下20万のカシミヤのスーツを奴が買い揃えるだろうか。唯一、魔界王小松だけが私の横で原稿に精をだしているのが先月との共通点である。というわけでこの後編は企画倒れに終わる。

そこで、話題は私の近況に移る。最近になり私はロンリーウルフ営業マン浅沼と共にスポーツクラブ「エグザス」に入会しマシントレーニング、エアロビクス、スイミングに励んでいる。心配された高血圧はかなり直り、すでに平均的な血圧になっているが、久しぶりの運動が堪えたのかトレーニング中に貧血で倒れてしまった。この前の沖縄でも調子に乗って自転車を飛ばしていたら確かに倒れてしまった。あのときも貧血だったのだと思う。しかし、私の健康への道はまだ始まったばかりであり、「エグザス」が果して私の救世主となるか。祈りは尽きない。　(秋篠)

続プログラマー日記第7回

ついにMSX２版の「アークス」が発売になった。僕がこの「アークス」に関わって、すでに、８ヵ月以上がたった訳だ。いま思えば、２月中旬に、手伝いという形で、「アークス」チームに加わり、いつの間にかメインプログラマーになり、ついには、システムデザインなどという肩書まで頂いた。そんな、出世魚のような、関わりを持ったこの作品ですが、僕の「アークス」はとりあえず、これで終わりです。まだ、X68版が、予定に入っていますが、こればかりは、ノータッチで済みそうです。いま振り返ってみると、まだまだ出来の悪いところが、見つかります。あれもやりたかった、これもやりたかったと、いろいろ考えてしまいます。今度この様なシステムで、ゲームを作るときには、きっと「アークス」を作った経験が活かされ、すばらしいものが作れるのではないかと思います。

実は、そんな作品の企画を考えています。僕の頭の中に、ぼんやりとしたイメージがあるだけなので、どんなものになるとか、いつごろ出来るとか、そんなことは、断言できませんが、何時かきっと皆さんのもとにお届けできると思います。僕は現在、「ミッドガルツ」に全力を尽くしているところですが、次回作にも期待してください。

(藤西)

「浜さんとみんなで遊ぼう」

お手紙、イラスト お待ちしてます!!

文化祭シーズンも終わり、めっきり寒くなりましたね。そういえば、ユーザーサポートのK子ちゃんは、ミス○○短大に選ばれ、グランプリをとったらしい。なんでも、賞品はペアで北海道旅行だそうです。“よかったね、K子ちゃん！”一緒に北海道旅行に行こうね！

さて、今月もたくさんのお便りありがとう。宛先は「浜さんのみんなであそぼう」係まで。おまちしてま～す。　(浜)



福岡県 WAKAMEさん



富山県 安積なおさん



香川県 るしゃなさん



東京都 松本さん



大阪府 一之瀬さん

マッチーのまったなし！

いやな冬がやってきた。寒いのが人一倍、苦手なんである。

寒くなると冬眠しがちな私にとって、冬は大敵である。寒い、寒いといってセーターやらジャケット買ってたら、財布まで寒くなった。だからといって、部屋にこもってらんない。そう！スキーに決まり！近場のスキー場へいざ！参らん。

そんなこんなで、みなさんもそろそろ冬休みだね！（すごい切り返し）その前にクリスマスがあったか！（もう一度切り返し）今年は丁度、土、日だね。（学生の君達には関係ないが）イブの夜は彼女と二人で、ワインを片手に『メリークリスマス！』ってのは夢のまた夢、現実は近くの飲み屋で一杯！がせいぜいってところだな。むなしい・・・でもこの夜は異状なくらい街が盛り上がるだろ！こういうのって好きなんだよなぁ。やっぱお祭り好きなんだろか？外でワイワイもいいけど、仲間の家に集まってワイワイやる方が、お金がかからないぜ！その際には誰か、リーダーが何かイベント（ゲーム）を考えておくと、より一層楽しくなる。今からいろんなアイディアを考えておこう！

さて、話は変るが今年も、もう終りである。早いなぁ、だけど学生の頃よりずっと充実していた。今思うとこの一年は、生涯忘れられない一年になるだろう・・・きっと。

それではユーザーの皆さん！良いお年を迎えてちょうだい！



魔界王小松のなかよくしてネ♥（「ゲゲ～ッ」浜さん談）

K子ちゃんが学祭で数日間お休みしているため、このコーナーは、私“魔界王”がやらせていただくことになった。失礼。

だけど、このタイトルはひどい！　私自身、情けないよ。涙がでちゃうね、これは。

よーし、まずは高浦正義君の手紙からだ。
「“MID・GARTS”のデモを見せていただきました。さすが、ウルフ・チームだなーと感心しました。僕はデモの中で一番最後の絵が一番気に入りました」

一番最後の絵かぁ。手紙などを見ても、このシーンが一番、人気があるみたい。

次の“不死鳥”君もミッド・ガルツのデモを見てくれた一人だ。
「剣を構えた主人公のドアップのシーンと主人公の前に立ちはだかる宿敵のシーンとが小刻みに変わる所なんかウルフ・チームらしい演出でもう最高!!」

と、言ってくれてる。うん、このシーンも結構、人気がある。かく言う、この私もこのシーンが一等好きだ。演出が凝ってるからね。でも、このシーンは98じゃなきゃ出来ないみたいだよ。もちろん、88版でも出来るようにがんばるけど・・・。そこらへんは“ウルフに不可能はない”と思って、88ユーザーも待っててほしい。

ミッド・ガルツのデモは評判がいいみたいだね。私もデモに負けないくらいのシナリオを書かなくちゃ、なんて思う。

さてと、今日はなぜか町山さんが、早くに退社してしまった。なんか、今日の町山さんは変だ。はたして、K子ちゃんの学祭に行くためだけに、20万もするカシミヤのスーツを購入するのだろうか・・・。

2度とこの無気味なタイトルが復活しないよう願いつつ、私小松はペンを置く。

Jhonny Hates Jazz

受田君の生き方変えた

少年がウルフに来てから早、半年がすぎた。

❖

最近、少年はふと思う、「・・・僕の青春はこんなことでいいのだろうか・・・」

毎日毎日パソコンに向い、ぶつぶつ独り言を言う彼の後ろ姿にはもはや若さは見られない。

「そういえば何ヵ月女の子と話をしていないのだろう・・・。ああそうだ、今日こそ風呂に入らなければ・・・」

（浜談、「彼はもう一週間は入っていないね」）

そういってポリポリかいている後頭部には、もう何本も白髪が見られる。

「今日も3時間睡眠か・・・」

（浜談、「先週まで一日12時間は寝てましたね」）

「早くこの仕事を終えなければ・・・」

（浜談、「もう半年も同じ仕事やってるね、今まで何やってたんだろうねぇ」）

❖

「浜さん、話の腰を折らないでくださいよ」

「へへん、くやしかったら俺にグ○デ○○スで勝ってみな、へろへろ」

「ちくしょう！　一回勝ったからって大きくでやがって！　もう一回勝負だ！」

❖

MSX2ユーザーのみなさん、ARCUS遅れて本当にごめんなさい。

マッチーの今日はここまで！

年末、年始は非常に忙しい時期である事は、みんなも知っての事だろう。大掃除を始め、回りがあたふたしてる中で一人、のほほんとしていると、皆のひんしゅくを浴びます。そんな時に必要なアイテム、これ『ネコのぬいぐるみ』である。当然、自分が入れる位の大きさのやつだ。これを着ていれば、寝ていても安心。さすがにネコの手までは借りないだろう。活気的アイディアだろ。欠点はコストが高い事と、ばれない様にしなければならない事。最近はコストダウンの布団を使った、みのむしがある。

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 堀本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

アーテック福笑い計画

さあ，1989年の前半部に，アーテックではどんな計画をたくらんでいるのだろうか？ 諸君も気になるところだと思う。そこで，大胆かつ無責任？にも，夢の計画表を占ってしまおう。

1～2月 このころはＰＣ88版とＭＳＸ２版ディガンが出ているだろうな。そうであればいいが…い，いかん。最初からこんな弱気では激動の89年を乗り切れないぞっと。

3～4月 ふっふっふっ………。ここで，アーテックの底力を諸君に披露(ひろう)できるであろう。ガデュリンとは別の，まったく新しいR.P.G.のシリーズ「ダークレイス」が，発売されるのだ。98版のみの限定発売，究極(きゅうきょく)のR.P.Gだあっ！

5～6月 うーん，お休みかなっ……と思わせておいて，なにかを我々は行なっている。それは，な・い・し・ょ・。

7～8月 やった，やったーっ！ガデュリン２<完結編>の登場だ。ディガンから１年。すべての謎が解明される。より洗練されたシステムにより，バトルも十分楽しめるぞ。じつは，もうシナリオの構築(こうちく)に入っているのだ。つまり，システムの検討(けんとう)は終わったのよネ。だからこんな大見栄(みえ)きれるの。

……さあこのように書き込まれたアーテックの夢物語。さて大願成就(たいがんじょうじゅ)になるかどうか……「おきて破り！」のアーテック。89年もあたたかく見守ってやってね。

四コマコーナー



▲住所不明の山村くん

今月のイラスト



▲徳島市　Zauberinさん



▲埼玉県　Shin-しんくん



▲福岡市　ＷＡＫＡＭＥさん



▲北海道　輪廻転生さん



▲広島市　茶鈴さん



▲宮城県　ＫＡＺくん

お便りコーナー

いやーディガンの魔石，98版のグラフィック，すごいですねえー。98ってこんなきれいな絵かけたっけ？なんて思うほど！。今度の88版ではどうなるのか，プレッシャーが結構(けっこう)あるんじゃないかな？。ぼくは98も88も持ってません!ですから，ぜひ68K版をおねがいします。ＳＰ○だけが，68Kのどくだん場ではない！ということでよろしくネ！あっイラストも！浪人の身では時間かけて描いたんですよ！ホント……

P.S　と・こ・ろ・で，ホントにそちらにあそびに行ってもいいんですか？行っちゃいますよ，マジで。

P.SII　イラストコーナー女の子ばっかり！ずりーなあ！

P.N

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

～その後のアンジェラス～

移植開発中の機種は何なのか？
そして〝アンジェラスII〟の行方(ゆくえ)は…!?

☆移植開発の状況報告

現在進行中のものはＭＳＸ２，ＦＭ77ＡＶ，ＰＣ9801，の三つ!!1988年末から1989年のあたりに全部発売できる予定で開発しています。

アンジェラスというゲームはストーリーの緻密(ちみつ)さもさることながら，グラフィックの美しさをゲーマーに堪能(たんのう)してもらいたいという情熱をもって創(つく)りあげた作品だから移植開発バージョンだってその部分を入念にチェックして作業してます。

9801に関しては新たにアレンジしたシナリオとプラスアルファのグラフィックでボリュームアップ!!をはかった開発を行なってます。

今の状況では発売日等をはっきりと告知できなくてゴメンナサイなのだけど，もう少し待っててネ♡　必ず期待にそえる作品に仕上げて皆様のお手元に届くようにしたいと思っています。

☆アンジェラスの続編について

アンジェラスにIIはあるのか？　謎が解決してない部分についてはどうなっているのか？　続編が出るとしたら発売はいつ頃になるのか？等，たくさんたくさん問い合わせがきています。そこで〝アンジェラス〟の担当プロデューサーの伊藤嬢に詳しいことを聞いてみました（アンジェラス・ファンには必見のホット情報だヨ♡)。

ペコ＆ポコ　「どーもどーもおいそがしいところ，申しわけありませんねエ」

伊藤　「いーえいーえヒマをもてあましております」

ペコ＆ポコ　「ところでアンジェラスの続編についてはどうなっているのでしょーか？」

伊藤　「もちろん日夜打合わせを行なっております。今回不評だった部分を切り捨て，好評だったところは再検討しバージョンアップしてゆく方針で期待にそえるように，とガンバッていまーす。」

ペコ＆ポコ　「ガンバっているのはいいのですが具体的にどうなっているのか？ストーリーは？システムは？そしてそして発売日は？という疑問に答えて下さい!!」

伊藤　「ひえーっ！そんなに怒っちゃだめ～」

ペコ＆ポコ　「怒ってないけどはっきりしてくれないとユーザーに申しわけないでしょ!!」

伊藤　「ゴメンなさ～い，まだ今の段階でははっきり報告できないんです。本当に許してネ（…とあやまっておりました）
（しかしいきなり〝シャン〟として）
実はＮＥＣの東京（東京は10月29日だけ），及び大阪フェアでエニックスのブースにいた女の子は私です!!」

ペコ＆ポコ　「誰もそんな事聞いてません，何ですか，いったい（プリプリ)」

伊藤　「いや，何とこの話はちゃんと関連した話題なんですヨ」

ペコ＆ポコ　「だったら早く本筋(ほんすじ)に入りなさい」

伊藤　「はいはい，だけど今日のペコ＆ポコちゃんたら，何でそんなに短気(たんき)なの？」

ペコ＆ポコ　「話をそらさないで下さい」

伊藤　「はい。それではフェアの会場にずっといてようすを見ていたのだけど，訪(おとず)れる男の子達はブース内のモニターで〝アンジェラス〟のデモを見て〝アンジェラスII〟のデモだと感違いしていくんですね。それを見た時，続編の発表がこんなに遅れていて申しわけないと思って，それと同時にこんなにも続編を期待してくれてる人達がいるんだなって状況をまのあたりに見て感涙～でした」

ペコ＆ポコ　「なら，アンジェラスIIは伊藤嬢の89'における自信作と考えていいんですね？」

伊藤　「はい，思いきりがんばります。応援して下さい。ファンレター下さい」

ペコ＆ポコ　「ずうずうしい!!」

というわけでよくわけのわからないインタビューに終わってしまったけど，〝アンジェラスII〟は思った以上の大作になりそう！

ちょっと発売時期は遅れてしまいそうだけど待ってて下さいね。

エニックス展

先月紹介した「バーニング・ポイント」と「オールド　ヴィレッジ　スリーリー」のハガキが届きました。





(左)さっそくの応援ありがとう。発売ま近かの「バーニング・ポイント」どうぞよろしく。

山形県　ＡＭＶＬ・ＳＨＵＮＥＲＴくん

(右)イラストは「オールド　ヴィレッジ　ストーリー」とは，あまり関係ないけども，なかなかの力作です。Shin-しん君。受験がんばるように！

埼玉県　Shin-しんくん

〔アルバイト募集〕

パソコン・ファミコンゲームの大好きな女性(あなた)。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？　ゲームのデバッグをしてくれる男性も同時に募集します―詳しいことは，お電話で…―

☎03(366)4345　担当　矢作(やはぎ)まで…

〔お手紙下さい〕

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒の濃淡(のうたん)の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディーやゲーム中のキャラクターを使ったショート・ショートなども募集しています。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずドシドシ出して下さいね。

〔編集後記〕

こよみの上では残すところ約３週間。1988年も終わろうとしています。あなたにとってこの１年はよい年だったでしょうか？

エニックスにとっては，ドラクエIIIのブーム，新たに出版，キャラクター商品の発売など飛躍の年とも言える１年だったと思います。

来年も今年同様ガンバリますので応援ヨロシクということで今年のしめとさせていただきます。みなさんよい年末を…。

〈ペコ＆ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

みなさんあけましておめでとうございます。

昨年中はＳＰＳをごひいきにしていただき誠にありがとうございました。

本年も昨年同様，ＳＰＳならびにＳＰＳ-ＮＥＴをよろしくお願い致します。

さて，今月号も私大五郎が担当になりました。北日本の各地でちらほらと雪の便りが聞こえてくるようになってきました。

みなさんこれからどんどん寒くなってきますので，体に気をつけてコンピュータで遊んでくださいね。

ＳＰＳ社員一同

パックマニア情報

さあ，それでは今月もＳＰＳから産地直送で新鮮な話題をお送り致します。まずは……Ｘ68000の最新情報を開発の苦労話などを折混ぜてお送り致します。先月号でちょっと触れましたが，「パックマニア」現在進行中でミュージックは完成致しました。これは先月号でお知らせしたとおりです。

では，今どこまで終わっているかと言いますとマップデータの整理を行っている状態で，ほとんどのマップは完成しています。キャラに関しても同様でまもなく完成の運びとなります。でもこれからが大変で，メインのプログラムを整理しなくてはならないし敵の動きのアルゴリズム等の解析が控えています。現在プログラマはゲームをやりながらアルゴリズムの解析に必死で取り組んでいます？（ほんとかな～～～）

開発人ＡＮＳ（ニクネームです）は頭を抱えてゲームをし，脇のモニタでは「パックマニア」のマップがゆらゆらと表示されています。ゲーム自体は単純なのですがより単純なだけにプログラムを組む上で難しいところがたくさんあります。

皆さんは単純なゲームだから簡単に移植できるとお思いでしょうが，ところがどっこい簡単にはいかないのです。今度ゲームセンターに行って，よ～～～く観察してみてください。何を観察するかといいますと敵のキャラです。

たくさんのキャラがでてきますが，一つ一つのキャラにはっきりと性格がプログラムされているのです。ただ単純にパックマンに向かって追ってくるのではなく性格にあわせてパックマンを追いかけてくるのです。ある敵の正確は気が強く何がなんでも追いかけて追いかけて雪国（ちがった）追い詰めないと気がすまなかったり，またある敵は大変気が弱く，近くにパックマンがくると，ある一定以上の距離には近づかず，反対にパックマンが向かって行くと逃げて行ってしまったりと，多種他用の性格の敵キャラで構成されているのです。

これだけ見ても一つ一つの敵キャラのアルゴリズムを解析するのがいかに大変かわかってもらえると思います。完成して「パックマニア」をプレイするときにこのような点に注目して遊んでいただけるとまたちがった観点でゲームができるものと思います。

それではここに敵キャラの名前と性格をあげておきますのでプレイするときの参考にしてください。

●ピンク色のモンスター
ＰＩＮＫＹ（ピンキー）
待ち伏せの得意な敵で先回りして追いかけてくる

●オレンジ色のモンスター
ＢＬＩＮＫＹ（ブリンキー）
パックマンを追いかけてはくるが愚図でいつも仲間からいじめられているモンスター

●緑色のモンスター
ＦＵＮＫＹ（ファンキー）
パックマンを執拗に追いかけてきてジャンプまでする。

●グレーのモンスター
ＦＵＮＫＹ兄（ファンキー兄）
ファンキーのお兄さんで弟のファンキーより強力にパワーアップされたモンスター

●赤いモンスター
ＣＬＹＤＥ（クライド）
モンスターの仲間内では親分格で怒らせると大変怖いモンスターで，追いかける速さが速くなる。

●青いモンスター
ＩＮＫＹ（インキー）
大変きまぐれなモンスターで一匹狼的な存在だがたまに親友クライドと手を組んでパックマンをはさみ打ちにしようとする。

●紫のモンスター
ＳＵＥ（スー）
モンスターの中で唯一女性ではないかと噂のあるモンスターでパックマンに恋をしてしまって色っぽい目つきをしながらパックマンに寄り添ってくる。

その他の開発情報

おっと，パックマニアだけの紹介でページを使い過ぎましたのでその他開発状況を簡単にお知らせします。

★ザ・リターン・オブ・イシター★
この号がでる頃には発売準備に入っていることと思います。当然ＦＭ77シリーズです。年内発売を目指してがんばっていますのでもうしばらくお待ちください。

★その他★
現在「パックマニア」のほかに２本同時開発（Ｘ68000）を行っていますが，まだ発表できません。申し訳ありませんがこれももう少し我慢してください。(電話をかけてきてもお教えできませんのであしからず……)。

SPS-NET 情報局

先月号でお知らせしました［Tri-P］加入で遠方からのアクセスが増えました。まだテスト期間中で無料ということもあってのことと思います。テスト期間を11月31日まで延長してもらったのですが，この号がでる頃には有料になってしまいます。有料になっても電話代を考えると絶対入会しておいた方が得です。

ＳＰＳ-NETも［Tri-P］利用が有料になってもアクセスが多い場合は現在の２回線から４回線に増設を考えています。どしどしＳＰＳ-ＮＥＴの会員になってアクセスしてください。

ついでですので［Tri-P］の利用状況をお知らせしますと10月７日から10月31日までの利用は849回で，時間にしますと12759分でした。これは［Tri-P］ゲスト・アクセスだけの時間で［Tri-P］の正規ユーザーの方々のを合わせると893回，時間で12954分ものアクセスがありました。これからもみなさんで［Tri-P］ならびにＳＰＳ-ＮＥＴを盛りあげて行ってください。

The inside affair of SACOM 16

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-7609

新年イラスト大特集

★えー，月日のたつのは早いもので，今月のベーマガはもう1月号じゃ，あーりませんか！いゃー，まいったまいった。

ところで，先月号でシャレでイラスト・コーナーを作ったところ。それからイラストがバンバン送られてきまして，関係者一同途方にくれてしまいました。

……とゆーことで！（どーゆーことだ！）原稿書くのも面倒だし，今月はイラスト特集だ!!

◎ショッパナは，富山県の**安積なおさん**の作品。
(評)うまい！かわいい！キャー，ステキ！……安積なおさん，今度個人的にお会いしたいものです。次回イラストを送る時は，電話番号も書いてね！（おいおい）



◎お次は京都府の**せいさん。**
(評)メルヘンヴェールのイラストなんて，古い葉書かと思ったらなんと11月の葉書じゃありませんか！トーンまで使っちゃって，ご苦労様でした。今度は「ソフトで……」のキャラクターのイラストなんか書いてみたらどうかな？



◎さて，次は……えっ？，スペースの無駄だからやめろって？うーん，俺もそーゆー気がするなぁ。でも，イラスト1枚分のスペース，字で埋めるとなると大変だからなー……えー，みなさん，このイラストは見過ごして下さい。
(評)「…………」



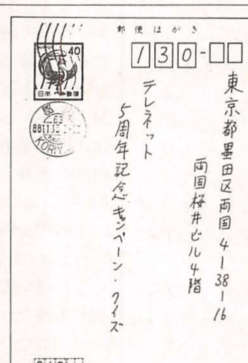
◎そんでもって次は，愛知県の〝MZユーザー代表〞の**上田節！**
(評)自ら〝MZユーザー代表〞と名乗ってるようだが，しかし，キミはまだまだアオイなっ。何を隠そう，私は〝MZ40〞というシロモノを今だに持っているのだ。MZ80じゃないぞ，40だぞ，40！デジタル4ケタ表示の自作キットだ！MZ2500ひとつ持ってるくらいで〝MZユーザー代表〞たぁ，甘ったれるのもいいかげんにせい！

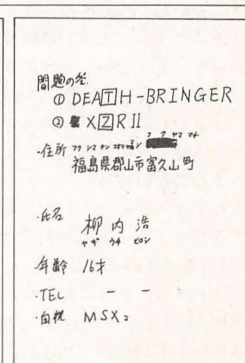


◎さぁ，最後は，今月ナンバーワンのオオボケ野郎，**柳内浩**の登場だ！
(評)おめでとう！当選です！X68000ACE・HD＋専用ディスプレイをセットでプレゼント……するワケねーだろ!!おう，おう，おう，おう!!ウチは株式会社システムサコムだ!!ウチは5周年記念キャンペーンクイズはやっとらーん!!カンベンしてくれよぉ，たのむよぉ，グスン。今まで間違って届いたハガキは何通かあったけど，これほど完ぺきなのは初めて見た！スタッフ一同この葉書をみたとたん，徹夜の疲れが一気に出て，プログラムはバグるわ，98は暴走するわ，佐藤幸之助（48歳）はサンバを踊るわ，大変な事になったんだぞ（うそ）。

まぁ，しょーがない。人間だれだって間違いはあるサッ。この葉書は，私，マーサ斎藤が責任をもって，日本テレネットさんに送っとくから，安心しなさーい。

……いゃー，サコムって，本当にいいもんですね。





NCS PRESS INFORMATION SPECIAL ISSUE Vol.1

日本コンピュータシステム株式会社発最新情報

はじめまして！本業グラフィック・デザイナー，人呼んで「謎のミスター×」こと松田です。わしわしわし。

さて，すっかり寒くなりまして，世間では風邪（かぜ）なんか流行（はや）っているよーですがNCSのスタッフは一同元気に開発に励んでいます。

NCSカーニバル御来場に感謝！

11月20日の「ＮＣＳカーニバル」もおかげ様で無事終了。アルタに来てくれたみんな，ありがとう！ありがとう!!どうもありがとう!!

来年春発売予定のＰＣエンジン用新作ゲーム４本の開発も，順調に(!?)進んでいます。期待してね。



11月20日スタジオアルタ



この熱気，伝わってくれたかな？

と，ここで「マイコンＢＡＳＩＣ Magazine」の読者のみんなにお知らせがあります。

このたび「ＮＣＳ　日本コンピュータシステム㈱」に新しくブランドネームがつきました。その名もメサイヤです。

このメサイヤの「YOU-ING」には次の意味がこめられています。

・YOUNG：若々しい発想，アイディア
・　遊　：遊び心
・　友　：フレンドリーな心を持って
・　優　：優れた作品を
・　YOU　：ユーザーとともに

即ち，「優れた」ゲーム作りに欠かせないモノは「若々しい発想」と「遊び心」そしてそれを支えてくれるたくさんの「友達」つまり「あなた（YOU）」とゆー意味が，この新しいブランドネームに託されているのじゃよ。ぬほほ。

ともあれ，ペガサスくんマークとともにメサイヤをよろしくね。

YOU-ING メサイヤ MASAYA

でーっ，とー，ですね。ＰＣエンジンばかりじゃないんだな，ＮＣＳは。なんと！12月17日にはパソコン用ゲーム「ライトニングバッカス」が発売されてしまうのだ。（対応機種：ＰＣ-8801シリーズ）

これはですね，ＮＣＳお得意のシミュレーション・ゲームなのですが，そこでとどまらないのがＮＣＳなのさっ！今回の「ライトニングバッカス」は独自のシナリオにのっとって，ゲームを展開させていくのです。だから，勝つことばかりがのうじゃない！ＲＰＧ的なノリもあったりして，ボリューム感一杯の新感覚シミュレーションゲームなのだ。へっへっへっ，はやくプレイしたいだろ！もう少しで，キミの手元に届くんだゾ！待！発売！乞!!ご期待!!（ＰＣ-9801版は３月にでる予定。）

それから，来春には，な，なんと！あのX68000対応のゲーム「ヒストリーオブエルスリード」（仮称）も出てしまうのですよ！どーしよう！

ますます絶好調のメサイヤＮＣＳ日本コンピュータシステムから，キミにも目がはなせなくなるゾ。

1989年はより一層の飛躍の年となる！（はず。）応援ヨ・ロ・シ・ク!!

と，まあ，いろいろやってるうちに，このコーナーも終わりが近づいてきたよーで。慣れない原稿書きに髪の毛をかきむしり，ないチエしぼって稚拙な文章をかきなぐり，目玉点点，脳味噌沸騰，顔面赤面，不眠不休，四面楚歌，凶器乱舞，精神分裂，疲労困憊，半身不随，百花繚乱，意味不明，と相成ってしまいました。最後までつきあってくれた奇特なキミ，どうもありがとう。きっとキミはしあわせになれるよ！そうだ，そうに違いない。ま，いずれまた，お目にかかる機会があったら，お会いし魔性！もとい！お会いしましょう。

SEE YOU AGAIN!!

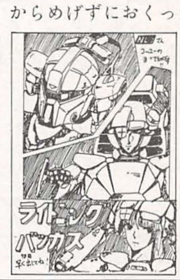
おたよりコーナー

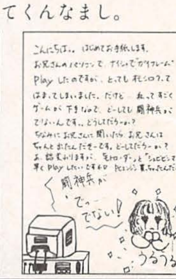
こーゆー「典型的」なことって，一度やってみたかったんだよね！

北海道の蔵田泰樹クン，ハガキどうもありがとう！

やっぱりこういうページって初めてだから，イラストなんてめったに来ないんだよね。（文章ぎっしりってゆーのもいいけど，さ）。

こーゆー機会があったらビシバシ紹介するからめげずにおくってくんなまし。





…………TO BE CONTINUED!?

PS・

できたら新しいブランドネームに対する感想なんかも聞かせて欲しいな。他にも，新作ゲームに対する要望や意見，お叱りなどありましたら，気軽におハガキなどおくってくだせーまし。抽選で「豪華な粗品」というワケのわからないものをプレゼントさせていただきます。

ではでは，文章はソフトウェアプロダクト部の松田，こと，Mr.Xでした！（「ゴーストライターがいる疑いあり！俺は無実だっ！」松田氏談。）

106　東京都港区西麻布４－16－13　第28森ビル
PHONE：(03) 486－6311（代表）
FAX：(03) 486－8923

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

あう〜っ，カゼひいちゃったよぉん。こんところ，鼻水とくしゃみと熱でヒドイ状態が続いています。

今年のカゼは，ほんとにしつこいですね。

○○はカゼひかないってゆーから安心していたのに……いきなりこれだもん。

みなさんもカゼひかないよーに注意してちょーだい。

そいでは89年最初のこのコーナー，はりきって（気持ちだけでも……ヘクション!!）いきましょう。

『レイドック2』パロディー版『あーぱーみゃあどっく』の登場だ!!

みなさん『レイドック2』は，もう買ってくれたかな？

ＭＳＸ２＋専用ゲームとして開発されたこの『レイドック2』は，なめらかな縦横斜めスクロールを実現した新次元シューティング・ゲームなのだ。

もちろんMSX-MUSIC(MSX用FM音源）にも対応しているから，ゴキゲンなサウンドでプレイできちゃう。

まだ買っていないもしくはプレイしていないキミは，さっそくパソコンショップへ駆け込んで，「『レイドック2』くださーい!!」と大きな声で叫んでね。

さて，このレイドック2のパッケージの中には，１枚のハガキが入っています。

『あーぱーみゃあどっく・キャラクターコンテスト係』と書かれたハガキがそれ。

ほにゃ？『あーぱーみゃあどっく』ってなんだ?………と悩んだ方も多かったでしょう。

実はコレ，『レイドック2』のパロディー版なのです。

それでは，『あーぱーみゃあどっく』がどんなゲームなのかを知るために，ハガキの説明文を抜粋して掲載しましょう。

『あーぱーみゃあどっく』とは?

おみゃあの予想しとりゃーすとーり，こりゃあ『レイドック2』のパロディー版なんだわ。時空のねじれに迷い込んでまった２機の《すとーみゃーがんにゃー》が，T&E SOFTの在所・名古屋にいらして大暴れするげな。まったくもってとろくしゃー設定だて。ほーんだで，やーっとこのゲームばっかりやっとりゃーすと，アタマの中が『あーぱー』まるけになってまうで，まーほどほどにしといてちょ。

（全訳）キミたちの予想しているとおり，これは『レイドック2』のパロディー版です。時空のねじれに迷い込んでしまった２機の《ストーミーガンナー》が，T&E SOFTのお膝元・名古屋に現れて大暴れするそうです。本当にばかばかしい設定ですね。だから，長時間このゲームばかりしていると，アタマの中が『あーぱー』だらけになってしまうので，まぁほどほどにしておいて下さいね。

っとまあ，こんなカンジのゲームなんですが，なんといってもこのゲームはパロディー版とゆーことで，開発スタッフのやりたい放題の内容になってしまいました。

地上マップは，名古屋上空及び地下街となっていて，名古屋城やテレビ塔という名古屋人にしかわからない名所が続々登場します。

そしてビルの看板には，パソコン雑誌の広告がさりげなく(?)描かれ，「セーラー服のよぴかば」なんてゆー失礼な看板まであります（セーラー服よりブレザーのほーがいいのに………ぶつぶつ）。

敵キャラは，コアラ，しゃちほこ………果てはT&Eの社長・副社長まで出現してしまうのだ。

オプションウェポンだって，きしめん，エビフライ，みそカツと名古屋の名物がせいぞろい!!

ねーっ，想像するだけ，そのバカバカしさがわかるでしょ？

なんつっても，この『あーぱーみゃあどっく』は「スーパー・ローカル・シューティング・ゲーム」というジャンル(?)を新たに確立してしまった偉大なソフトなのです。

ほら，ほら，ほら〜っ，だんだん欲しくなってきたでしょ？

ところがどっこい，『あーぱーみゃあどっく』はお店では売っていないのだ。

それでは通信販売なのか？とゆーとそうでもない。

な，なーんと，この『あーぱーみゃあどっく』は，さっきのキャラクターコンテストの入賞者100名にのみ送られる，とんでもなく希少価値の高いゲームなんです。

当選ながら，このキャラクターコンテストは，『レイドック2』のパッケージに入っている専用ハガキじゃないと応募できないから，まずは『レイドック2』を買うことが先決!!

ちなみに審査員はボクなので，その辺の気配りを怠らなければ入賞は確実かな!?

この『あーぱーみゃあどっく』は，現在開催されている『THE NEW MSX FAIR』のゲーム大会で実際にプレイすることができるんだ。

キョーミのわいたキミは，さっそく会場に行こう!!

ってなわけで，今月はカゼで意識モーローの状態のままお別れです。

またね!!



福岡市・(P)WAKAME



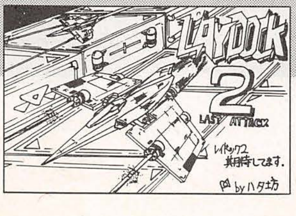
広島市・(P)茶鈴



愛知県春日井市・(P)ゆうたん



北海道札幌市・(P)Qちゃん



大阪府泉南郡・(P)ハタ坊

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.13

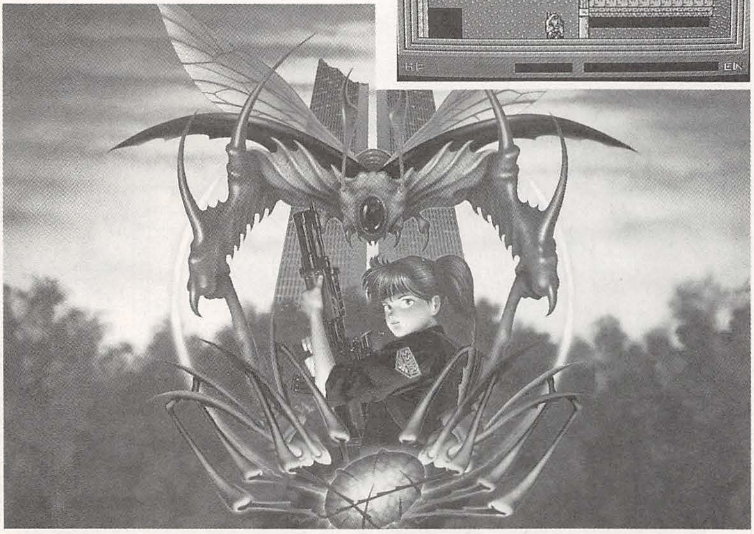
久しぶりのごあいさつ！

「みなっさーん，こんにちわー！　ガンバッテ，ゲームしてましたか？」とゆうわけで，このコーナーも久しぶりの登場なので，興奮しながらのごあいさつになりました。この『CROSS MEDIA CLUB』を連載してた時には，読者の皆さんから暖かーいお便りやお手紙を毎日のように頂きましたが，なにぶん，諸般の都合とゆうやつでして，チョイナ！チョイナ！とゆうことで，皆さんの暖かーく，そして，寛大な性格で，これからのとびとび掲載をゆるして頂きたいのです。(『CROSS MEDIA CLUB』を休んでいる時に，数々の励ましとお叱りのお手紙を心からありがとネ。あっ！電話もあったなぁー。)

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART 2

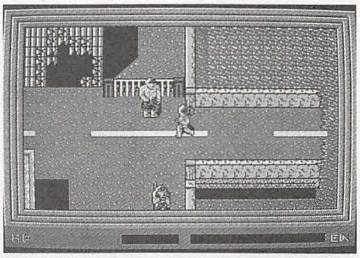
しりょうせんせん2

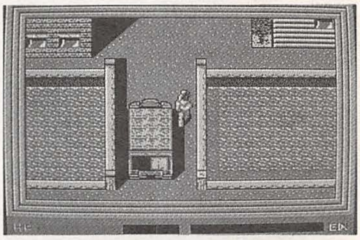
さて，号数は1月号なのですが。今年も残り少なくなりました。皆さんは，もう来年の準備は出来たでしょうか？こちらクロスメディアのスタッフも，朝から晩までゲームの開発に追われてますが，ずーっと，ずーっとガンバッテきた『死霊戦線2』が，やっとこさ〝限りなく新年に近い年末〟に発売することができるようです。これは僕たちにとって，うれぴー！ことなのだ。そこで，僕たちのスタッフが今年最後の『いちおし』とゆうことで，『死霊戦線2』について，さわりだけ紹介しちゃいます。

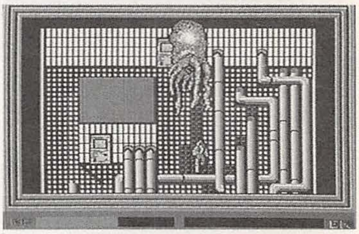


STORY

ある日突然，平和な街〝チャイニーズ・ヒル〟を襲った謎の怪奇現象！街は想像を絶する奇怪なクリーチャーたちに襲われ，外界と隔絶されてしまっていた。救助に向







かった軍隊さえも二度と戻ることはなかった。そして，当時，陸軍において対ゲリラ用として新設されて間もない〝S-SWAT〟に出動の命令がくだった。〝S-SWAT〟とは超常能力によって，普通の銃弾に念を封じ込め通常の数倍の威力をもたらす特殊攻撃舞台である。そして，最後まで生き残った戦士ライラ・アルフォンの活躍によって，〝チャイニーズ・ヒル〟を救うことができたのだった。

あれから3年の月日が去った。そして今……

サン・ドラド。それは内海に面したラインスター島を中心に産業・文化の新拠点として大規模な都市改造が行われた一大ニュータウンである。ラインスター島の南に位置するキール島にはサン・ドラド全土の電力を賄う原子力発電所が建造され，今や操業を待つばかりであった。そして事件がおこった。原発が正体不明の集団に襲撃・ハイジャックされてしまったのだ。原子炉大爆発の危機にサン・ドラドはパニックとなり，一帯には緊急避難命令が発せられた。そして，時を同じくして島のいたる所で爆弾テロが起き，住民の多くが，ラインスター島に取り残されてしまった。そして，〝S-SWAT〟に出動命令がくだった。その5人のメンバーには，ライラ・アルフォンも副隊長として参加していたのであった。

「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問・ご意見をお待ちしてます。
宛て先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷
3-16-1日世パレス5F
ビクター音楽産業㈱PS部
「クロスメディア・クラブ」係

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 **(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5231-01A	99,800円	無	無	無	無	2		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RA2	350,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801RX2	295,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	275,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801LV21	250,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801UX21	250,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VM4	249,000円	有	無	無	有	4	20メガハードディスク内蔵	㈱スタンバイ
PC-9801CV21	230,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	230,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-9801VX2	220,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-9801WX21	220,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-9801VM21	218,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-9801VM21	215,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801LV21	199,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	㈱サンマックス
PC9801LV21	195,000円	有	無	無	有	2		日本パソコンセンター
PC-9801VM21	195,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-9801UV11	190,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VM2	188,000円	有	有	有	有	3	640KB増設済	㈱サンマックス
PC-9801VM2	185,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC9801VM21	185,000円	有	無	有	有	5		日本パソコンセンター
PC9801VM2	175,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801UV2	159,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC9801M2	158,000円	有	無	無	有	3	5″2HD2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801M2	155,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC9801UV2	148,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801UV2	139,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-9801M2	138,000円	有	有	無	有	3	640KB増設済	㈱サンマックス
PC-9801VF2	125,000円	有	無	有	有	4		㈱ＯＡランド
PC9801LT11	98,000円	有	無	有	有	5		日本パソコンセンター
PC9801F2	80,000円	有	無	無	有	3	キズ有	サンエコー
PC-9801F2	78,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-9801U2	78,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-9801E+漢字ROM	69,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9801(漢ROM付)	45,000円	有	無	無	有	3	RAM640K増設済	フューチャーランド北本
PC-9801	40,000円	有	無	有	有	3		㈱ユーバース日本橋店
PC9801	35,000円	無	無	無	有	3	漢ロム付	サンエコー
PC-88VA	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-88VA	139,000円	有	有	有	有	4	ゲームソフト3本付	㈱サンマックス
PC-88VA	135,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-8801MA	130,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-8801MA2	126,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-8801FA	112,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-8801MA	108,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-8801MH	99,800円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC8801MH	99,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE	98,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC8801FA	98,000円	有	有	有	有	5	展示品	日本パソコンセンター
PC-8801MH	97,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-8801FA	97,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-8801mkⅡMR	89,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース神戸店
PC-8801FH/30	89,800円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801FH/30	89,000円	有	有	有	有	3	ゲームソフト3本付	㈱サンマックス
PC-8801FA	89,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8801FH/30	85,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-8801MR30	85,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
PC-8801MR	83,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8801FR/30	79,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8801mk2SR/30	79,800円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-8801mk2FR/30	79,800円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC8801FR/30	75,000円	有	無	有	有	3		日本パソコンセンター
PC-8801FR/30	73,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-8801mk2FR/30	72,000円	有	有	有	有	3	前面パネル難有	㈱サンマックス
PC8801SR	70,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801mkⅡFR30	69,800円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース神戸店
PC-8801FR30	68,000円	有	有	無	有	4		FM-LAB釧路
PC8801mkⅡ/30	48,000円	有	無	有	有	3	5″2Dドライブ2台内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	43,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9801	30,000円	有	無	有	有	2	漢字ロム付	㈱サンマックス
PC-8801	19,000円	有	無	有	有	2	漢字ロム付	㈱サンマックス
PC8801	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC8801	18,000円	無	無	無	有	2		サンエコー
PC8801mkⅡ/10	18,000円	無	無	無	有	2	ドライブ2位付，ディップスイッチのフタなし	サンエコー
PCEngine	16,800円	有	有	有	有	4	人気ゲーム機	㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA	128,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース神戸店
PC-6001mk2	9,800円	有	無	無	有	3	ブラックタイプ	㈱サンマックス
PC-6001	8,000円	有	無			2	32Kタイプ	㈱サンマックス

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286L-H10	328,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286L-N	238,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286VE	225,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286V	188,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286V-STD	183,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-286L-STD-S	180,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC286モデル0	158,000円	有	無	有	有	4		サンエコー
PC-286V-STD	158,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド
PC-286L-S-S	150,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証	フューチャーランド北本
PC-286V-STD	178,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	㈱サンマックス

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MPC-11	17,800円	有	無	無	有	3	MSX64KB,WAVY11	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MZ-2861	98,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
MZ-2511	49,800円	有	無	有	有	3	スーパーMZ	㈱日本マイコン流通センター
MZ-80B	12,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
X68000ACE-HD	298,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱ユーバース日本橋店
X68000ACE HD	279,000円	有	有	有	有	5	20メガハードディスク	㈱スタンバイ
X68000 ACE-HD	269,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE	240,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱ユーバース日本橋店
X68000	208,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
X1turboZⅡセット	170,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
X1twinセット	145,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	日本パソコンセンター
X1turboⅢ	95,000円	有	有	有	有	5	新品処分	㈱ユーバース日本橋店
X1turboZⅡ	92,800円	有	有	有	有	4	ブラック	㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	88,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X1turbo/30セット	85,000円	有	無	有	有	4	ディスプレ専箱無し	日本パソコンセンター
X1turboZ	83,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
X1turboZ	79,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
X1turboZ	72,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド
X1turboⅡ	70,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X1turbo3	67,000円	有	有	無	有	3	ブラックタイプ	㈱サンマックス
X1turboⅢ	65,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turbo/40	54,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1G/30	45,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
X1-G/30	39,800円	有	有	有	有	5	新品特価	㈱スタンバイ
X1Gモデル30(白)	38,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース神戸店
X1F/30	35,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース日本橋店
X1F/20	34,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1F/20	29,800円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース日本橋店
X1F/10	14,800円	有	有	有	有	5	新品開梱品	㈱ユーバース日本橋店
X1F/10	13,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1Gモデル10(CZ-870CB)	6,900円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース神戸店
X1Cs	5,800円	有	無	有	有	3		FM-LAB釧路
X1C	5,000円	有	無	有	有	3		日本パソコンセンター

セガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マスターシステム	9,400円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
マークⅢ	5,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-F900	78,000円	有	有	有	有	4	MSX2	㈱サンマックス
HB-F1Ⅱ	28,000円	有	有	有	有	3	MSX2	㈱サンマックス
HB-F1	25,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース日本橋店
HB101	9,000円	有	無	有	有	4	MSX	サンエコー
HB-11	4,800円	有	無	有	有	1		㈱日本マイコン流通センター
HB-75	3,800円	有	無	有	有	1		㈱日本マイコン流通センター
SMC777	35,000円	有	有	有	有	3	ゲームソフト5本付	㈱サンマックス

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1F	38,800円	有	有	有	有	4	MSX2,FDD1台付	㈱日本マイコン流通センター
FS-4000	29,800円	有	無	無	有	3	ワーコン,16ピンプリンタ付	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1F	25,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FS-A1MK2	19,800円	有	有	有	有	3	MSX2	㈱サンマックス
FS-A1	16,800円	有	有	有	有	4	MSX2	㈱日本マイコン流通センター

ビクター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HC-60	9,500円	有	無	無	有	3	MSX	㈱サンマックス

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-H3	16,800円	有	無	無	有	3	MSX2,V-AAM64KB	㈱日本マイコン流通センター
MB-H25	14,800円	有	無	有	有	3	MSX,32KB	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMR-30HX	170,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド
FMR30FD	138,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM77AV40EX	85,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-77AV20EX	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
FM77AV40	58,000円	有	無	有	有	4	セット価格98,000	日本パソコンセンター
FM77AV20	53,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
FM77AV2	49,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
FM77AV2	48,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
FM77AV2	47,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM77AV20	45,000円	有	無	有	有	4	セット価格78,000	日本パソコンセンター
FM-77D2	42,800円	有	無	有	有	3	3.5"2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV1	41,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV20	39,800円	有	有	有	有	4		㈱ユーバース神戸店
FM77L4	38,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
FM-77D1	36,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77D2	36,000円	有	無	有	有	4		サンエコー
FM-77AV2	35,000円	有	無	有	有	3		㈱OAランド
FM-77D2	28,000円	有	無	有	有	3		㈱OAランド
FM-7	12,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
FM7	9,800円	有	無	有	有	3		FM-LAB釧路
FM7	9,000円	無	無	無	有	3		サンエコー
FM-new7	7,800円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース神戸店

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5911	24,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-TV353	76,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-KD853	69,000円	無	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-KD551K	60,000円	有	有	有	有	5	新品同様	フューチャーランド北本
PC-KD851	59,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD854N	57,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-KD854	52,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-KD854	50,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱スタンバイ
PC-KD854	45,000円	無	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-KD552	45,000円	有	無	有	有	4		フューチャーランド北本
PC-KD852	44,000円	無	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-KD852	43,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-KD551	43,000円	無	無	無	有	3	0.39mmデジタル	㈱スタンバイ
PC-KD551	42,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース日本橋店
KD-854	42,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャコス
PC-KD551	39,000円	無	有	無	有	3	デジタルケーブル付	㈱サンマックス
PC-KD551	36,800円	有	無	有	有	2		㈱日本マイコン流通センター
PC-8853N	36,000円	有	無	有	有	3		㈱ユーバース神戸店

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-146L	39,000円	無	有	有	有	3	デジアナ両用	㈱サンマックス

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ600D(E)	69,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース神戸店
CZ-600DE	60,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド
CU-14CD	54,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱ユーバース日本橋店
CU-14AD	52,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱ユーバース日本橋店
CU-14AD	52,000円	有	無	有	有	5	0.31mmアナログ	㈱スタンバイ
CU-14ED	50,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱ユーバース日本橋店
CU-14AD	48,000円	無	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
CU-14A2	32,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
CU-14FA	21,000円	無	無	有	無	3	FM77AV用	㈱サンマックス
MZ-1D11	39,800円	有	無	有	有	4	ラインカラーディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-DPC433	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
FM-TV152	59,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
FMTV153	54,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FMTV152	40,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
DM405	33,800円	有	有	有	有	5	8ピン/21ピンRGB	㈱ユーバース日本橋店
DM-405(S)	25,000円	有	有	有	有	5	21ピン,8ピン対応2000文字カラー	㈱ユーバース神戸店

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
K-114	27,800円	有	無	有	有	3	200ラインカラー,デジタル	㈱日本マイコン流通センター

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC9881K	72,800円	有	無	無	有	3	PC9801シリーズ用8"2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
PC-98H81+PC-9801-07	69,800円	有	無	無	有	3	10メガハードディスク&8インチ	㈱スタンバイ
PC-9831-4W	52,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-9881(電源内蔵)	50,000円	有	無	有	有	5	98VM等に即接可	フューチャーランド北本
PC-9881	49,800円	有	無	無	有	3	旧PC-9801専用	㈱スタンバイ
PC-9881	38,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC-8831MW	30,000円	無	有	無	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
PC-80S31	30,000円	無	有	無	有	3	1ケ月保証	㈱サンマックス

アクセル

FDC-351Y	33,000円	有	有	有	有	5	3.5インチ2HD1ドライブ	フューチャーランド北本

EPSON

HDD-20S(98用)	80,000円	有	有	有	有	5	20MHD, IF付	フューチャーランド北本
TF-50(98用)	46,000円	有	無	無	有	4	1MX2ドライブ	フューチャーランド北本
TF-10PC	30,000円	無	有	無	有	3	1ケ月保証	㈱サンマックス

コンピュータリサーチ

CRC-HD4A	94,800円	有	有	有	有	5	新品(40MBハードディスク)	㈱ユーバース日本橋店
CRC-HD2A	65,000円	有	有	有	有	5	新品(20MBハードディスク)	㈱ユーバース日本橋店

SHARP

CZ502F	78,000円	有	有	有	有	5	新品, 限定, X1用2ドライブ	㈲日本マイコン流通センター
CZ53F	16,800円	有	有	有	有	5	新品限定	㈲日本マイコン流通センター

SONY

HBD-20W	16,000円	無	無	無	有	4	ドライブ(MSX2用)	サンエコー

ビクター

HC-F303	12,800円	有	無	有	有	3	MSX用1DDドライブ	㈲日本マイコン流通センター

ランドコンピューター

LDSK5M	50,000円	有	無	有	有	4	2DD 2HD5'Wドライブ	㈱ユーバース日本橋店
LDS-3VM2	38,000円	有	無	無	有	4		㈱OAランド

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM9950 II	120,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-PR602	220,000円	有	有	有	有	5	日本語ページプリンタ	㈱スタンバイ
PC-PR601	199,000円	有	有	有	有	5	日本語ページプリンタ	㈱スタンバイ
PC-PR201G	114,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-PR201H+2水準	100,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-PR201F2	92,800円	有	無	有	有	4	24ドット, 第2水準, 136桁	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201F	82,800円	有	無	有	有	4	24ドット, 第2水準, 136桁	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR101F	63,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-PR201	50,000円	有	無	有	有	3	2水ロム付	㈱サンマックス
PC-PR201(トラクター付)	49,000円	有	無	無	有	3	第2水準ROM付	フューチャーランド北本
PC-PR101TL	39,800円	有	有	有	有	4	カラー熱転写	㈱サンマックス
PC-PR101T	38,800円	有	無	有	有	3	24ピン熱転写漢字プリンタ	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR406H	38,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド
PC-PR406	34,800円	有	無	有	有	3	24ピン熱転写漢字プリンタ	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR406	32,000円	有	無	有	有	3		㈱サンマックス
PCPR201	30,000円	無	無	無	有	3		日本パソコンセンター
PCPR406	28,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-PR104	25,800円	有	無	無	有	3	24ドット漢字, ラインドット式	㈲日本マイコン流通センター

EPSON

VP1000PC	99,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
VP-135K	70,000円	有	有	有	有	5	トラクター付	㈱OAランド
RP-100	18,800円	無	無	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PC	39,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース神戸店
CZ-8PK2	35,000円	有	有	有	有	5	新品開梱品	㈱ユーバース日本橋店
CZ-8PC1	30,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
CZ-8PC1	22,000円	有	無	無	有	3	熱転写プリンター	㈱サンマックス
CZ-800P	10,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ

スター精密

AR2415	65,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
TR24CL	34,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
TR-24CL	26,000円	有	有	有	有	4	カラー熱転写	㈱サンマックス
TR-24(PC用)	9,800円	有	無	有	有	3	漢ロム第1水準のみ	㈱ユーバース神戸店

セイコー

SL-80MK	35,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱サンマックス
GP-500F	8,500円	有	無	有	有	3	FM用ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-203B2	39,800円	有	有	有	有	5	新同品, ケーブル付	㈱スタンバイ
MB27411	38,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
MB-27407	3,000円	無	無	有	無	3		㈱OAランド

ブラザー

M1724P	66,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
M1024P	44,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
P-1024 II P／X	39,800円	有	有	有	有	5	新同品, ケーブル付	㈱スタンバイ

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪ミニ5HA	90,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
文豪ミニ5H	70,000円	有	有	有	有	5	新品処分	フューチャーランド北本
文豪ミニ7	58,000円	有	無	無	有	4	第二水準付	㈱ユーバース日本橋店

カシオ

HW-1000	49,800円	有	無	有	有	3	CRT付ワープロ	㈲日本マイコン流通センター

SHARP

WD-530	72,800円	有	無	有	有	4	CRT付ワープロ	㈲日本マイコン流通センター

東芝

RUPO70F II	68,000円	有	有	有	有	5	ハンディスキャナ付	OTKコンピュータプラザ
JW-R55F	59,800円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター

富士通

オアシス30AF II	108,000円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
OASYS10S	68,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
オアシスライトK-FD20	39,800円	有	無	無	有	3	FDD付	㈲日本マイコン流通センター
OASYSLITEFrom7	38,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路

リコー

マイリポート2100	78,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

EPSON

ワードバンクG	68,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
最後の忍道	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
Rタイプ	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ミスターヘリの大冒険	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ビジランテ	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
怪傑やんちゃ丸	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ロードランナー1~4	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スペランカー	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ジッピーレース	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

アルバ

リアル麻雀	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈲キョーワインターナショナル
リアル麻雀	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート

アルファ電子

エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

ザ・ディープ	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファイアトラップ	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート

SNK

ファイティングサッカー	58,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
航空騎兵物語	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイコソルジャー	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファイティングゴルフリートレビノ	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ジャンボーII	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ASO	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
パドルマニア	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アテナ	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
アテナ	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

カプコン

ロストワールド	138,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
虎への道	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
闘いの挽歌	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
トップシークレット	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アレスの翼	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート

サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
セクションZ	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ソンソン	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ソンソン	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

コナミ

グラディウスII	110,000円	有	有	有	有	4		テクナート
グラディウスII	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ライフフォース	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サラマンダ	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フラックアタック	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マンハッタン24分署	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ミスター五右エ門	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
少林寺ロード	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ファイナライザー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サーカスチャーリー	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
スクランブル	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
スーパーヘリ	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
プーヤン	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ハスラー	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんピュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
いっき	9,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

サンリツ

ガンバレ珍さん	26,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

シグマ

バトルクルーザー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ポンポコ	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

ジャレコ

伊賀忍術伝	138,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ぶたさん	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
銀河任侠伝	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
銀河任侠伝	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アーガス	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シティコネクション	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

セガ

獣王記	75,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エースアタッカー	68,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
エイリアンシンドローム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファンタジーゾーン	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モンスターランド	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
青春スキャンダル	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
パーフェクトビリヤード	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
フリッキー	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
カロリー君VSモグラニアン	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ガルディア	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
タッパー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
パンクパニック	6,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀P3	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀P2	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート

タイトー

歌舞伎Z	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
飛翔鮫	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワードナの森	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バブルボブル	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
VSホットスマッシュ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
レイメイズ	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
黄金の城	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スラップファイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパークィックス	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エキサイティングアワー	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
草野球	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
アルカノイド	10,000円	有	無	有	有	4	センサー付	㈲キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

ヒット&ラン	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エレベーターアクション	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
リングファイター	7,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	7,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

データイースト

コブラコマンド	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
コブラコマンド	85,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スタジアムヒーロー	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
カルノフ	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
SRD	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ブレイウッド	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイドポケット	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
空手道	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
スチャラカ空中戦	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ブキーマナー	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
バーニンラバー	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

西遊降魔録	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
西遊降魔録	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ビーチバレー	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
熱血高校ドッジボール部	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
熱血高校ドッジボール部	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血硬派くにお君	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
熱血硬派くにお君	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

テクモ

リードアングル	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シルクワーム	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ピンボールアクション	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワールドカップ	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
アルゴスの戦士	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソロモンの鍵	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

PANAC

金津園の女	84,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

ナムコ

オーダイン	140,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプラッタハウス	140,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アサルト	130,000円	有	有	有	有	4		テクナート
メルヘンメイズ	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ベラボーマン	88,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ドラゴンスピリット	85,000円	有	有	有	有	4		テクナート
源平討魔伝	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
パラデューク	20,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ドルアーガの搭	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
パラデューク	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
メトロクロス	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ギャプラス	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
リブルラブル	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スカイキッド	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ゼビウス	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
リブルラブル	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
モトス	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
グロブダー	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
マッピー	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ゼビウス	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ゼビウス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ディグダグ	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
パックマン	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ギャラクシアン	7,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

日物

クレイジークライマーII	80,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
テラフォース	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
子連れ狼	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
テラクレスタ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
妖魔忍法帖	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クイズハイホー	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ギャリバン	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クリスタルギャル	13,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈲キョーワインターナショナル

ナイトギャル	11,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	(株)キョーワインターナショナル
ファイヤートラップ	10,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

任天堂

ドンキーコングJr.	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

ビデオシステム

アイドル麻雀	100,000円	有	有	有	有	4		テクナート
お雀子ハイスクール	31,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
チャイニーズカジノ	31,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋

ホームデータ

麻雀女子プロレス	84,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
霊界導士	80,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
麻雀放浪記外伝	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
麻雀放浪記 掟	31,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
麻雀放浪記	26,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋

UPL

ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん〜阿修羅の章〜	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者君〜阿修羅の章〜	15,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
忍者君	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

ユニバーサル

スーパーピエロ	13,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr. DoVSユニコーン	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr. Do	8,000円	有	有	有	有	4		テクナート

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN503	89,800円	有	有	有	有	5	新同品, イメージスキャナ	(株)スタンバイ
PC-IN501	78,000円	有	有	有	有	5	新同品, イメージスキャナ	(株)スタンバイ
PC-IN502	59,800円	有	有	有	有	5	新同品, イメージスキャナ	(株)スタンバイ
PC-8801-18	38,000円	有	有	有	有	5		(株)OAランド
PC-PR201TL-04	20,000円	有	有	有	有	5	シートフィーダー新品	(株)ユーバース日本橋店
PC-8801-23	20,000円	有	無	有	有	4	サウンドボードII	(株)サンマックス
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	PR201用第2水準ROM	フューチャーランド北本
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	640K用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-8801-22	12,000円	有	無	有	有	4	マルチボードB	(株)サンマックス
PWP-70G-AS1	12,000円	有	無	有	有	5	7GX用シートフィーダー	フューチャーランド北本
PC-8835VA	9,000円	有	無	有	有	5	システムディスク	サンエコー
PC-9801-10	8,000円	無	無	無	無	3	98用漢字ロム	(株)サンマックス
PC-9801-41	7,000円	有	無	有	無	5	256KBボード	(株)サンマックス
PC-9801-21n	7,000円	有	有	有	有	5	U用128KRAM	フューチャーランド北本
PC-9801-26K	6,000円	無	無	無	無	3	98用2水漢ロム	(株)サンマックス
PC-DR330	6,000円	無	無	無	有	3	データレコーダ	(株)サンマックス
PC-DR321	6,000円	無	無	無	有	3	データレコーダ	(株)サンマックス
PC-6082	3,500円	有	無	有	有	5	新同品, データレコーダ	(株)スタンバイ

キャノン

VM300	9,800円	有	無	有	有	3	MSX用300ボーモデム	(株)日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8NS1	125,000円	有	有	有	有	5		(株)OAランド
JX-100(カラースキャナ)	76,300円	有	有	有	有	5	新品, 限定, PC9801シリーズ用	(株)日本マイコン流通センター
AN-8TU	22,000円	有	有	有	有	5		(株)OAランド
CZ-133SF	5,800円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
CZ-8BK3	3,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
MZ-1M08	1,980円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース日本橋店
CZ-8BE1	1,980円	有	有	有	有	5	新品	(株)ユーバース日本橋店
MZ-1703	1,980円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
MZ-1R24	980円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
MZ-1E14	980円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
MZ-1E25	980円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店

スター精密

512KBPバッファ	21,000円	有	有	有	有	5	AR2415用	(株)ユーバース日本橋店
MZ-1R10	3,000円	有	無	有	有	5	MZ-5500用漢字メモリ	(株)ユーバース神戸店

松下

FS-CM820	10,800円	有	無	有	有	3	MSX用300ボー1200ボーモデム	(株)日本マイコン流通センター
CF-2111	4,500円	有	有	有	有	5	MSX用RFコンバーター	フューチャーランド北本

ロジテック

LHC-11C	5,800円	有	有	有	有	5	2HDケーブル新品	(株)ユーバース日本橋店

和知電子

TMK-9801R	18,000円	有	無	有	有	5	98用RAMディスク	フューチャーランド北本

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■FM-LAB釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
- ■OTKコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
- ■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
- ■(株)ジャコス：〒105　東京都港区西新橋3-8-3 ランデック新橋ビル　☎03-437-2311
- ■(株)OAランド：〒150　東京都渋谷区円山町20-4 第5日新ビル1F　☎03-770-8855
- ■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
- ■(株)日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
- ■(株)スタンバイ秋葉原店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
- ■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
- ■(株)サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
- ■(株)スタンバイ大阪店：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
- ■ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
- ■(株)ユーバース神戸店：〒650　兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196　☎078-371-1030
- ■(株)キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26　☎03-448-0832
- ■(株)玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
- ■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。)この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：			
アウトラン	ウォーレット	１個	1,200円
源平討魔伝	三種の神器	１個	950円
イシター	下じき	１枚	200円
		合計	2,350円

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

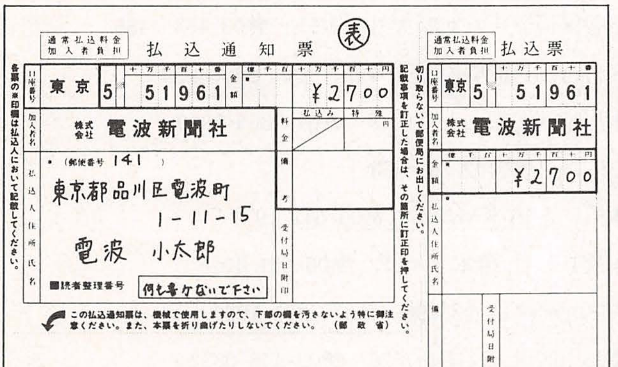
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……５枚１組　350円
（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック…………………２枚　240円
３～５枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。


通常払込料金加入者負担　払込通知票　㊤

口座番号 東京 5 51961　金額 ¥2700

加入者名 株式会社 電波新聞社

払込人住所氏名 (郵便番号 141) 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎

読者整理番号 何も書かないで下さい

各票の※印欄は払込人において記載してください。

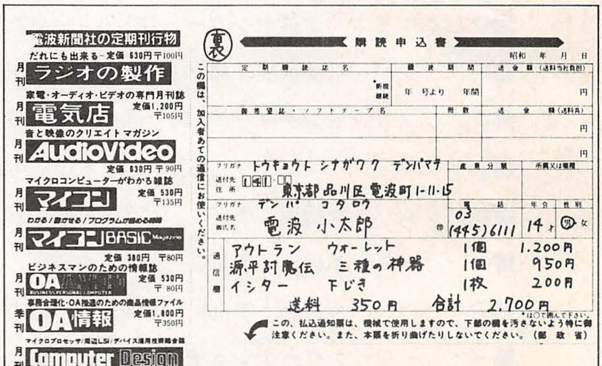
記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金加入者負担　払込票

口座番号 東京 5 51961　加入者名 株式会社 電波新聞社　金額 ¥2700


電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－定価 630円 〒100円　月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌　月刊 電気店　定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイト マガジン　月刊 AudioVideo　定価 630円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌　月刊 マイコン　定価 530円 〒135円

わかる／動かせる／プログラムが読める雑誌　月刊 マイコンBASIC Magazine　定価 380円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌　月刊 OA　定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル　季刊 OA情報　定価1,800円 〒350円

マイクロプロセッサ/周辺LSI/デバイス適用技術総合誌　月刊 Computer Design　定価 800円 〒80円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

㊤ 購読申込書　昭和　年　月　日

定期購読誌名 ＊新規・継続　購読期間 年　号より　年間　送金額（送料当社負担）円

購希望誌・ソフトテープ名　冊数　送金額（送料共）円

フリガナ トウキョウト シナガワク デンパマチ　送付先住所 141 東京都品川区電波町1-11-15

フリガナ デンパ コタロウ　送付先御氏名 電波 小太郎　電話 03 (445)6111　年令 14才　性別 男

通信欄：
アウトラン　ウォーレット　1個　1,200円
源平討魔伝　三種の神器　1個　950円
イシター　下じき　1枚　200円
送料　350円　合計　2,700円

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

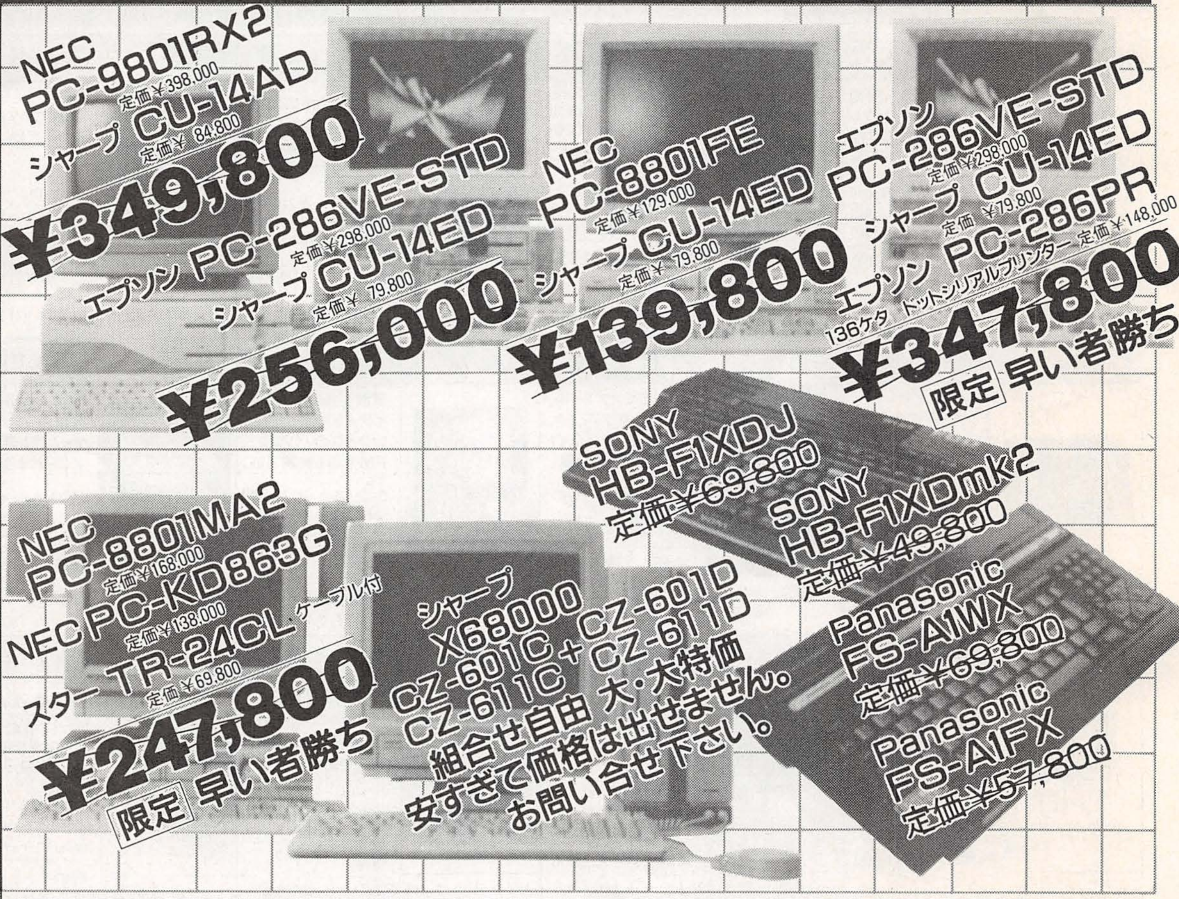
ボーナスだ！クリスマスだ！正月だ！

というこどで12月・1月にかけての

アイ・ツー連続大セール

期間 12/8(木)→1/7(土)

24時間テレフォンサービス 06-633-7168



プリンター大特価市

セットで買うも良し 買い替え下取りもOK!

NEC スター エプソン ブラザー

プリンター用紙 もれなく200枚プレゼント

商品	価格
エプソンVP-1000PC	~~¥154,000~~
エプソンVP-800PC	~~¥124,000~~
エプソンAP-800PC	~~¥ 99,800~~
エプソンAP-550PC	~~¥ 69,800~~
エプソンHG-3000PC	~~¥248,000~~
エプソンVP-135EX(PC)	~~¥102,000~~
エプソンHG-800	~~¥168,000~~
NEC PC-PR201G	~~¥158,000~~
NEC PC-PR201H3	~~¥225,000~~
NEC PC-PR201V2	~~¥298,000~~
NEC PR201TH	~~¥145,000~~
NEC PC-PR406M	~~¥ 59,800~~
NEC PC-PR406H	~~¥ 94,800~~
NEC PC-PR406LP2	~~¥390,000~~
NEC PC-PR101E	~~¥ 99,800~~
NEC PC-PR101G	~~¥138,000~~
STAR TX-24CL	~~¥ 89,800~~
STAR CR-3415CL	~~¥148,000~~
ブラザーM-1724P	~~¥148,000~~
ブラザーM-1224P/X	~~¥ 79,800~~

ディスプレイ

商品	定価	価格
NEC PC-KD854N	定価¥ 84,800	¥62,800
NEC PC-KD853N	定価¥118,000	¥88,800
NEC PC-KD863S	定価¥118,000	¥80,000
NEC PC-KD863G	定価¥138,000	¥96,800
NEC PC-TV353	定価¥110,000	¥73,000
NEC PC-TV453N	定価¥138,000	¥87,000
NEC N-5913L	定価¥138,000	¥97,000

ワープロ

お求めの商品 ☎下さい！ たくさんありすぎて書ききれません！

SHARP 富士通 Canon
SANYO Panasonic etc....

ハードディスク

商品	定価	価格
エプソン HDD-20R (20M)	定価¥128,000	大特価
エプソン HDD-40R (40M)	定価¥218,000	大特価
アイテック ITH-540HS (40M)	定価¥188,000	¥119,800
ICM MC-20EX (20M)	定価¥108,000	¥ 89,890
ICM MC-40S (40M)	定価¥148,000	¥139,800
ICM MC-21 (増設用)	定価¥125,000	¥ 目 玉！

商品	定価	価格
キャンベル CA-40LG	定価¥138,000	¥103,800
データシステム CA-80LG	定価¥248,000	¥186,000
コンピュータリサーチ CRC-HD4A	定価¥129,800	¥ 89,800

イメージスキャナー

商品	定価	価格
イメージスキャナ PC-IN511	定価¥ 69,800	¥ 54,000
ハンディイメージスキャナー PC-IN503H	定価¥165,000	¥127,000
イメージスキャナ エプソン GT-100V	定価¥ 44,800	¥ 38,000
カラーイメージスキャナーエプソン GT-4000	定価¥198,000	¥158,000
ハンディイメージスキャナーアクセル SC-1	定価¥ 29,800	¥ 24,800

モデム

商品	定価	価格
オムロン MD-2400B	定価¥49,800	¥36,000
オムロン MD-1200AⅡ	定価¥24,800	¥18,000
アイワ PV-A2400MNP4	定価¥49,800	¥34,800
アイワ PV-A1200mKⅡ	定価¥26,800	¥19,600
NEC COMSTAR2424 AT/4	定価¥50,000	¥39,000
NEC COMSTAR1212 AT	定価¥21,000	¥16,800
NEC PC-CM202 限定	定価¥43,800	¥19,800

サプライ用品コーナー

VX・VM・88・286 / X1・FM77 / U・UX 用 キーボードカバー 定価¥2,800～

all半額セール

必ず在庫をTelでご確認の上ご注文下さい。

商品	定価	価格
PC- 98シリーズ用マウス		¥3,800～¥7,800
PC- 98用サウンドボード	定価¥22,000	¥13,500
PC用プリンタケーブル	定価¥ 3,500	¥ 1,680
マウスパット	定価¥ 1,800	¥ 1,280
ディスプレイスタンド	定価¥ 5,800	¥ 2,980
3.5インチ・5インチディスククリーナー	定価¥ 2,500	¥ 980
プリンターでハガキ印字ラクラクセッターⅡ	定価¥ 3,500	¥ 2,480
モデム切替器	定価¥12,800	¥ 8,980
プリンター切替器	定価¥ 9,800	¥ 6,800
パソコン切替器	定価¥ 9,800	¥ 6,800
ディスプレイ切替器(アナログ)	定価¥12,800	¥ 8,980
ディスプレイ切替器(デジタル)	定価¥ 9,800	¥ 6,800
3.5インチ 50枚入れ用カラーフロッピーケース (ピンク・ブルー・イエロー)		¥1,280
3.5インチ 80枚 フロッピーケース		¥1,180
5インチ 70枚・120枚 フロッピーケース		¥1,080・¥1,380
プリンター用紙 15″白 2000枚		¥3,800
プリンター用紙 15″白 200枚		¥ 480
プリンター用紙 10″白 2000枚		¥3,500
プリンター用紙 10″白 200枚		¥ 400
ワープロ連続用紙 8½×10インチ・B5判縦 500枚入	定価¥2,000	¥1,500
ワープロ連続用紙 9⅓×11½インチ・A4判縦 500枚入	定価¥2,200	¥1,650

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

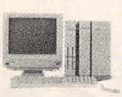
広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

'88オクトで始まるパソコンワールド。ウィンターセール開催中!!

※X68000セットお買い上げの方には、ドラゴンスピリット(¥8,800)をプレゼント!!

SHARP 〜よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?（送料無料）

X68000ACE



- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6ST I
- MD-2HD

定価合計¥439,600

24回	¥14,700	36回	¥10,100	42回	¥8,800

①CZ-601C＋CZ-601D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥464,800

24回	¥15,600	36回	¥10,700	42回	¥9,400

②CZ-601C＋CZ-603D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥404,600

24回	¥13,500	36回	¥9,300	42回	¥8,100

③CZ-601C＋CU-21CD＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥459,600

24回	¥15,200	36回	¥10,500	42回	¥9,100

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- MD-2HD（10枚）

定価合計 ¥519,600

24回	¥15,200	36回	¥10,500	42回	¥9,100

①CZ-611C＋CZ-611D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥544,800

24回	¥18,900	36回	¥13,000	42回	¥11,400

②CZ-611C＋CZ-603D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥484,600

24回	¥16,600	36回	¥11,500	42回	¥10,000

③CZ-611C＋CU-21CD＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥537,800

24回	¥18,400	36回	¥12,700	42回	¥11,000

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価¥65,800）㊙大特価!!

SHARP CZ-8PK9
24ピン漢字ドットプリンター
（定価¥89,800）特価¥71,000

X68000用ソフト/周辺機器（送料¥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥41,800
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥47,000
EW	ワープロ	¥38,000	¥29,300
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥51,000
C-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	¥31,000
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	¥13,800

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	¥19,800	¥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	¥34,800	¥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	¥37,800	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	¥34,800	¥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800	¥31,800
CZ-8BS I	FM音源	¥23,800	¥19,000

SHARP（送料無料!!）

NEW X-1ターボIII



- CZ-888C（BK） ¥169,800
- CZ-860D（BK） ¥99,800
- MD-2HD（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

X-1G 限定



- CZ-822CB
- CZ-820DB
- MD-2D（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価¥197,800

特価¥79,800

富士通（送料無料）

NEW FM-77AV40SX



- FM-77AV40SX ¥178,000
- FMTV-155 ¥138,000
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

ソフト/周辺機器

EPSON AP-500
（定価¥72,800）特価¥46,000

STAR TR-24CLF
（定価¥69,800）特価¥34,000

商品	定価	特価
SAMURAI	¥19,800	¥14,400
いろどり	¥25,000	¥19,300
FMグラフィック・エディタII	¥20,000	¥15,400

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料¥2,000）

NEC PC-9801RX-2

NEW



- PC-9801RX-2
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

¥335,000

EPSON PC-286VE-STD

NEW



- PC-286VE-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

推奨 ●MS-DOS

限定 ¥255,000

● PC-9801UV11＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
¥238,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

● PC-9801UX21＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
限定 特価¥290,000

● PC-286X-STD＋トムソン4475N＋MD-2HD（10枚）＋マウス＋ゲーム
NEW 限定 特価¥365,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14CD……＋¥13,000
- PC-TV353……＋¥35,000
- PC-TV453N……＋¥53,000
- PC-KD854N……＋¥18,000
- PC-KD854……＋¥9,000
- PC-286CD2……＋¥20,000

加算してください。

オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415……特価¥65,000
- NEC NM-9950 II……特価¥119,000
- EPSON VP-1000PC……特価¥98,000

パソコンラック

H-7



- キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。

1245(H)×614(D)×600(W)mm

（定価¥22,800）送料無料
特価¥12,000

店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より〈電信扱い〉にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 ㊟No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 ㊟No.0320955
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は10/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※店頭でお買上げの方、粗品をサービスさせていただきます。ぜひご来店ください。

特選パソコンDESK(送料無料、1万円以下の商品は送料1,000円)

注番B-1



特価¥9800
600(幅)×600(奥)×670(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ(オーバートウブテーブ別売¥7000)

注番B-2



Ⓐ特価¥15800
マウステーブル付
Ⓑ特価¥19800
650(幅)×700(奥)×1260(高)mm
中間棚板4段階調節可能

注番B-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100·165·395の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番B-4



特価¥30800
1100(幅)×780(奥)
850〜1200(高)
上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能
キャスター付

注番B-5



特価¥39800
ハンドレスト付
1200(幅)×700(奥)
1215〜1315(高)mm
キャスター付
(引出し別売¥3500)

注番B-6



特価¥9500
538(幅)×400(奥)×598(高)mm
ハードがフルセット収納可能

注番B-7



特価¥17500
624(幅)×400(奥)×660(高)mm
キーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

新作ゲームSOFT(送料1本280円 2本以上500円)

ソフト名	割引価格	メディア
ア行		
アークス	¥7,920	MSX2 D
〃	¥7,020	98/SR
〃	¥8,820	XIt/AV
あかんべドラゴン	¥6,120	MSX2 D
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥7,020	SR
アップルクラブ1〜2	¥3,420	SR
あぶない女性心理学	¥5,220	98V/SR
アメリカン・サクセス	¥6,120	98/SR/AV/MSX2
アルギースの翼	¥7,020	98/SR/XIt/MSK2 D
アマンザス	¥7,020	98/SR
R-TYPE	¥7,020	VA/X68
〃	¥6,570	MSX
イース	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MX2 D
イースII	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MX2 D
イシュラル	¥5,580	X1
維新の嵐	¥8,820	98/VA
一石にかける青春	¥7,020	98/88/MSX2 D
いつみセンセーション	¥6,120	98/SR/X68/MSX2 D
韋駄天いかせ男	¥6,120	SR
インサイダース	¥8,820	98
ヴァルツェル	¥7,980	98/SR/MSX2 D
ヴァルナ	¥7,020	SR
ウィザードリィⅣ	¥11,520	98/88/X1/77
ヴェイクス	¥7,020	SR
美しき獲物たち1〜4	¥3,600	98/88/X1/AV
内山亜紀の超番外図鑑	¥7,020	98/SR/X68/MSX2
占いセンセーション	¥4,320	MSK2Ⓓ
エクザイル	¥7,920	98/SR/X1t/MSK2Ⓓ
エクザイルII	¥7,920	98/SR/MSK2
エルギーザの封印	¥5,220	MSK/MSK2Ⓡ
MSXベーしっ君	¥4,800	MSKX
F-1スピリット	¥5,220	MSX
F-1スピリット3Dスペシャル	¥6,120	MSX+
F-1ストライクイーグル	¥7,020	SR
〃	¥5,220	MSX2Ⓓ・Ⓡ
F-16ファイティングファルコン2	¥8,820	98V
お嬢様くらぶ	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
オレンジ色の媚薬	¥6,120	98/88
怨霊戦記	¥8,820	98/SR/MSX2Ⓓ
カ行		
カインドゥ・ギャルズ	¥6,120	98/88/MZ25/MSX2Ⓓ
カオスエンジェル	¥7,020	SR/MSX2Ⓓ
学園物語	¥6,120	98/SR/X1/77/MSX2Ⓓ
学園戦記	¥6,120	MSX2Ⓓ
カラテカ	¥5,850	98
ガルフォース	¥7,020	X68
ガルフォースII	¥7,020	X68
機動戦士ガンダム	¥6,120	MSX2Ⓓ
GALナンパ大作戦	¥6,120	MSX2Ⓓ
きまぐれオレンジロード	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
キングオブマジック	¥7,920	98
クイズ雑学オリンピック	¥6,120	98/88/X1/MZ25/MSX2Ⓓ
クイズ勝手に成ジャン	¥6,120	98/88/X1/MZ25/MSX2Ⓓ
クインフル	¥5,220	MSX2Ⓡ
口説きかた教えます	¥6,120	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
グランドマスター	¥8,820	98/VX68
クリムゾン	¥6,120	MSX2Ⓓ
クルージュ	¥7,920	98/SR/X68
グレイテストドライバー	¥7,020	MSX2 D
GENJI	¥7,020	98/SR/X1t/77
激走ニャンクル	¥6,120	MSX2Ⓓ・Ⓡ
激突ペナントレース	¥5,220	MSX2Ⓡ
源平討魔伝	¥7,020	X68
ゴーファーの野望	¥5,220	MSX
恋占いジプシー	¥7,200	98/88/X1/MSX2 D
極道陣取り	¥6,120	SR/X1/MSX2
コスモス	¥7,920	SR/MSX2
コナミ・ゲームコレクション1〜4	¥4,320	MSX2 D
琥珀色の遺言	¥8,820	98/SR/X1t/AV/X68
小林愛のどきどきラリー	¥7,020	SR
コリンヒック	¥4,320	SR
殺しのドレス	¥6,120	98V/SR/MSX2 D
サ行		
サイオブレード	¥7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2 D
殺意の接吻	¥5,220	98/88/X1/X68/77
〃	¥6,120	MSX2 D
殺人倶楽部	¥7,020	MSX2 D・R
ザ・キングオブシカコ	¥11,520	X68
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
ザ・タワーオブドラゴン	¥6,120	SR
ザ・リターンオブイシター	¥6,120	98/SR/X1t
〃	¥7,020	X68
サラマンダ	¥7,920	X68
三国志	¥13,320	98/88/X1/77/MSX2Ⓡ
〃	¥11,520	MSX/MSX2Ⓓ
自己中心派	¥6,120	MSX
自己中心派2	¥7,020	98
私鉄沿線殺人事件	¥7,920	98/SR/MSX2
シャティ	¥7,920	SR
シャドゥハンター	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
シュヴァルツシルト	¥11,520	98/SR
少女伝説	¥6,120	98/88
少女遊戯	¥7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
シルバーゴースト	¥7,020	SR
ジンギスカン	¥8,820	98/88/X1/MZ25/AV
〃	¥8,820	MSX/MSX2Ⓓ・Ⓡ
新10倍カートリッジ	¥5,220	MSX
シンセザウルス	¥6,120	MSX
水滸伝	¥8,820	SR
スーパー大戦略	¥7,200	SR/X1t
〃	¥7,920	98/X68/MSX2Ⓡ
スタークルーザー	¥7,020	98/SR/X1t/X68
スターシップランデブー	¥7,020	SR/MSX2 D
〃	¥7,920	98V
スティル・ソ・ドFOR AUULL	¥4,320	SR
スナッチャー	¥7,920	SR
〃	¥8,820	MSX2 D
スペースハリアー	¥7,020	SR/X1
セーラー服美少女図鑑1〜6	¥3,420	98V/SR
ゼビウス	¥6,120	MSX
センターコート	¥6,120	MSX2 R
ソーサリアン	¥8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン追加シナリオ1〜2	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソープランドストーリー	¥7,020	98/88/X1/77/MSX2 D
タ行		
大海令	¥11,520	98V
大戦略	¥7,020	SR/MSX2 D・R
大戦略IISP	¥7,920	98
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥5,220	98/VA
第4のユニット2	¥6,840	98/SS/X1/77/MSX2 D
ダ・ビンチ	¥6,120	88/X1/77
たんば	¥7,020	X68
中華大仙	¥6,120	MSX2 D
ちょっと名探偵	¥6,120	98/88/X1/MSX2 D
超高速天体シュミレーション	¥8,820	98
ティル・ナ・ノーグII	¥8,820	98
デス・ブリンガー	¥8,820	98
テトリス	¥6,120	98/88/X1/X68/MSX2 D
デリンジャー	¥7,920	98/SR/MSX2Ⓓ
天使たちの午後番外II	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
天使たちの午後II美奈子	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓓ
東京女子高生セーラー服1〜3	¥4,320	98V/SR/MSX2Ⓓ
東京女子高制服図鑑1〜3	¥7,020	98/88/X1t/X68/MSX②
ときめきスポーツギャル2〜3	¥5,220	98/SR/MSX2Ⓓ
ドッキン美奈子先生	¥7,020	98/SR/X1/77/MSX2Ⓓ
ドラゴンスピリット	¥7,920	X68
トリトーン2	¥8,820	98/SR/X68
トワイライトゾーン	¥6,120	98/88/X1/77
トワイライトゾーン2	¥7,020	98/88/X1/MSX2Ⓓ
ナ行		
ねぎ麻雀	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
ネクロポリス	¥7,020	SR
熱血高校ドッチボール部	¥7,020	X68
信長の野望・全国版	¥8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25/MSX/MSX2Ⓡ
信長の野望・戦国群雄伝	¥8,820	SR
ハ行		
バーズ・テール	¥8,820	98/SR
パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	SR
ハード・グラフィックス(総集編)	¥5,220	98V/SR/77/MSK2Ⓓ
ハーレッシュ	¥7,020	SR/X1
ハイデッガー	¥7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
ハイドライドIII	¥7,020	98V/SR/X1t/MSX/MSX2Ⓡ
花の清里	¥7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
花札放浪記	¥6,120	X68
原宿AFTeRDARK	¥7,920	SR/X1t/MSX2Ⓓ
バビロンの黄金伝説	¥5,760	MSX2Ⓡ
バランスオブパワー	¥11,520	98V/MSX2Ⓓ
ハロディウス	¥5,220	MSX
パワフルまあじゃん	¥6,120	98/88/X1
パワフルまあじゃん2	¥7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
Be/ガール	¥5,220	98/88/MSX2Ⓓ
美少女写真館III	¥6,120	98/SR/MSX2Ⓓ
美少女はチェックがお好き	¥5,220	98V/88/X1t
白夜物語	¥7,020	SR/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥8,820	98/X68
ビリヤードきゃひきゃひるん	¥7,020	98V/SR
ファイブギャルズコネクション	¥5,220	98/88/MSX2Ⓓ
ファミクルパロディック	¥6,120	MSX2Ⓡ
ファミリースタジアム	¥6,120	VA
ファンタジー	¥8,820	MSX2Ⓓ
ファンタジーII	¥8,820	MSX2Ⓓ
ファンタジーIII	¥8,820	98/SR/X1/X68/AV
V/STOLファイター	¥7,020	MSX2Ⓓ
ふぇありぃている	¥4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	98V/SR
フェラーリ・フォーミュラー1	¥8,820	98V
不思議の壁	¥7,020	98/88
ブラックウイング	¥7,020	SR/X1
フルスロットル	¥7,920	X68
プロヴィデンス	¥7,020	SR
プロ野球ファン	¥7,020	MSX2 R
〃	¥7,920	98/SR/X1/AV
ベトナム1968	¥8,820	98V
へんきんくんWARS2	¥6,120	MSX2 D
ほっとMILK	¥4,320	MSX2 D
〃	¥7,020	98V/SR
ホワッツ・マイケル	¥7,020	98/SR
マ行		
マイト&マジック	¥8,820	98/SR/X1/X68/MSX2 D
マイト&マジック2	¥8,820	98/SR/X1/AV
麻雀狂時代スペシャル	¥6,120	98/SR/X1/MSX2 D
〃	¥7,020	X68
麻雀悟空	¥6,120	98/88/X1/AV/MSX2 R
〃	¥7,020	X68
麻雀大会	¥8,820	98
麻雀武蔵	¥8,820	98
魔少女館	¥4,320	98V/88/MSX2 D
魔浄理子	¥7,920	SR
魔神宮	¥7,020	98/X68/MSX2 D
マスター・オブ・モンスターズ	¥7,220	SR/X1t
マンハッタン・レクイエム	¥7,020	98/88/X1/X68/MSX2 D
Mr.プロ野球	¥8,820	98V/SR
三っ目がとおる	¥7,020	MSX
MID-GARTS	¥8,820	98V
ミュージアム・サウンドボードII	¥11,520	SR
名監督II	¥8,820	98/X68
めぞん一刻完結編	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2 R
燃えろ/熱闘野球88	¥7,020	MSX2 R
桃太郎伝説	¥7,020	X68
ヤ行		
ヤシャ外伝	¥4,320	98/SR
幽霊君	¥6,120	MSX2 R
妖怪変紀行	¥6,120	98/SR/MSX2
ヨトゥーン	¥7,020	98/SR/X1/MSX2 D
ラ行		
ライトニングバッカス	¥7,020	SR
ラストハルマゲドン	¥7,020	98/SR/X1/MSX2 D
〃	¥8,820	X68
リップスティックADV	¥6,120	98/SR
リトルバンパイア	¥6,120	98/88/X1/MSX2 D
麗奈	¥4,320	SR
レイドック2	¥6,120	MSX2+
ロードス島戦記	¥8,820	98V

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

〈お申し込み方法〉

現金書留
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先:東京都品川区旗の台5−1−6周ビル3F

銀行振込(ゲームソフトはご遠慮下さい。)
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

注意
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。

書留申込書BM1月号

□現金書留申込書 / □無料見積申込書 BM1月号

フリガナ
住所 〒
名前 昭和 年 月 日生 才 TEL( ) —
使用機種 メディア5″・3″・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2
商品名または DESK注番 ① ② ③
ソフト名 ① ② ③

A-PLAN

お問合せ・ご注文は
03·864·7472

安心代引きシステム!!
お客様に商品が届いた際に代金をお支払いただく、エイプランの新システムです。くわしくはTELにて、お問い合せ下さい。



©1986

ハワイ旅行実施中!

抽選でハワイ旅行、その他豪華商品をプレゼント
詳しくはお電話でお問い合せ下さい。 —'89.1.31まで—

—全製品完全保証—
—全国送料無料—

現金特価でパソコン・ワープロの最新人気モデルを即納!!

本体	定価	現金特価	月々12回
EPSON PC286LESTD	¥368,000	¥276,000	24,380
EPSON PC286XSTD	¥438,000	¥328,500	29,018
EPSON PC286VESTD	¥298,000	¥224,000	19,787
富士通 FM77AV40EX	¥168,000	¥115,800	10,229
富士通 FMR10LT1	¥198,000	¥138,600	12,243
富士通 FMR10LT2	¥228,000	¥159,600	14,098
富士通 FMR10LT3	¥248,000	¥173,600	15,335
富士通 FMR30BX	¥268,000	¥178,800	15,794
富士通 FM77AV40SX	¥178,000	¥124,800	11,024
富士通 FMR50LT2	¥428,000	¥299,600	26,465
NEC PC8801FE	¥129,000	¥90,300	7,977
NEC PC8801MA2	¥168,000	¥117,600	10,388
NEC PC88VA2	¥298,000	¥208,600	18,427
NEC PC88VA3	¥393,000	¥275,800	24,363
NEC PC9801CV21	¥355,000	¥247,000	21,819
NEC PC9801LV21	¥345,000	¥239,800	21,183
NEC PC9801RA2	¥498,000	¥348,600	30,793
NEC PC9801RA5	¥736,000	¥514,800	45,474
NEC PC9801RX2	¥398,000	¥278,600	24,610
NEC PC9801RX4	¥566,000	¥396,000	34,980
NEC PC9801UV11	¥265,000	¥187,800	16,589
NEC PC9801UV21	¥318,000	¥213,800	18,886
NEC PC9801UX21	¥348,000	¥238,000	21,024
NEC PC9801LS2	¥628,000	¥439,600	39,930
NEC PC98LT/22	¥288,000	¥198,800	17,561
SHARP CZ601C	¥319,800	¥238,000	21,024
SHARP CZ611C	¥399,800	¥291,800	25,776
SHARP CZ888C	¥169,800	¥124,800	11,024
東芝 J3100SL021	¥448,000	¥320,000	28,267
東芝 J3100SL002	¥298,000	¥219,800	19,416
東芝 J3100SL011	¥398,000	¥278,600	24,610

ディスプレイ	定価	現金特価	月々12回
EPSON PC286CD2	¥94,800	¥64,000	5,654
NEC PCKD853	¥118,000	¥81,700	7,217
NEC PCKD854N	¥84,800	¥57,800	5,106
NEC PCKD855	¥69,800	¥47,800	4,223
NEC PCKD861	¥138,000	¥95,800	8,463
NEC PCKD862	¥99,800	¥68,800	6,078
NEC PCKD863G	¥138,000	¥96,000	8,480
NEC PCKD863S	¥118,000	¥80,800	7,138
NEC PCKD871	¥158,000	¥107,800	9,523
SHARP CU14BD	¥64,800	¥47,500	4,196
SHARP CU15M1E	¥99,800	¥74,800	6,608
TOMSON 4475N	¥99,800	¥47,800	4,223

ディスプレイTV	定価	現金特価	月々12回
SHARP CZ603D	¥84,800	¥63,600	5,618
SHARP CZ611D	¥145,000	¥106,800	9,434
SHARP CZ860D	¥99,800	¥73,800	6,519
富士通 FMDPC232D	¥89,800	¥64,800	5,724
NEC PCTV353	¥110,000	¥77,000	6,802
NEC PCTV451N	¥158,000	¥110,600	9,770
NEC PCTV452	¥128,000	¥88,000	7,844
NEC PCTV453N	¥138,000	¥94,500	8,348
NEC PCTV471	¥248,000	¥173,600	15,335
NEC PCTV472	¥198,000	¥138,600	12,243
SONY KV14MD1	¥104,800	¥78,600	6,943

プリンター	定価	現金特価	月々12回
BROTHER M1224P/X	¥79,800	¥55,800	4,929
EPSON AP500PC	¥74,800	¥52,800	4,664
EPSON AP550	¥67,800	¥49,500	4,373
EPSON AP800	¥97,800	¥71,800	6,343
EPSON AP80EX	¥69,800	¥47,800	4,223
EPSON HG3000	¥246,000	¥172,800	15,264
EPSON HG800	¥166,000	¥119,000	10,512
EPSON VA3000	¥198,000	¥148,500	13,118
EPSON VP1000PC	¥154,000	¥103,000	9,099
EPSON VP135EXPC	¥102,000	¥69,000	6,095
富士通 FMPR302A	¥128,000	¥92,800	8,198
富士通 FMPR204W	¥80,000	¥57,600	5,088
NEC NM9700	¥163,000	¥103,000	9,099
NEC PCPR101E	¥99,800	¥71,800	6,343
NEC PCPR101G	¥138,000	¥96,600	8,533
NEC PCPR101TL2	¥83,800	¥57,800	5,106
NEC PCPR102TL2	¥50,000	¥35,000	3,092
NEC PCPR201G	¥158,000	¥110,000	9,717
NEC PCPR201H3	¥225,000	¥157,500	13,913
NEC PCPR201TH	¥145,000	¥99,300	8,772
NEC PCPR406H	¥94,800	¥65,000	5,742
NEC PCPR406M	¥59,800	¥41,800	3,693
SHARP CZ8PC2	¥69,800	¥52,300	4,620
SHARP CZ8PC3	¥65,800	¥49,300	4,355
SHARP CZ8PK8	¥152,000	¥114,000	10,070
SHARP CZ8PK9	¥89,800	¥67,300	5,945
STAR CR3410CL	¥108,000	¥74,000	6,537
STAR CR3415CL	¥148,000	¥101,800	8,993
STAR TX24CL	¥69,800	¥48,200	4,258

ディスクユニット	定価	現金特価	月々12回
EPSON HDD20R	¥128,000	¥92,800	8,198
CARAVELLE CA40LGS	¥188,000	¥137,000	12,102
ICM MC20	¥125,000	¥96,800	8,551
ITEC ITH320S	¥125,000	¥96,800	8,551
ITEC ITH520N	¥99,800	¥77,800	6,873
ITEC ITH540HS	¥188,000	¥142,800	12,614
LAND.C LDP521A	¥98,000	¥75,500	6,670
LAND.C LDM520	¥148,000	¥114,000	10,070
LAND.C LDS3VM2	¥74,000	¥53,800	4,753
LAND.C LDS5UV2	¥78,000	¥56,800	5,018
LOGITEC LHD32HR	¥158,000	¥119,800	10,583
MIDORI LITTLE-B	¥125,000	¥94,800	8,374
SHARP CZ503F	¥49,800	¥38,800	3,428
SHARP CZ620H	¥178,000	¥133,500	11,793
USETEC SP340	¥125,000	¥90,000	7,950
USETEC SP520SET	¥98,000	¥72,000	6,360
WINTEC HD202	¥98,000	¥62,800	5,548
WINTEC R404HS	¥138,000	¥103,500	9,143
WINTEC HD404HS	¥138,000	¥103,500	9,143
WINTEC R8JR	¥250,000	¥187,500	16,563

モデム等	定価	現金特価	月々12回
AIWA FFP4800	¥98,000	¥71,800	6,343
AIWA PVA1200/3	¥21,000	¥16,400	1,449
AIWA PVA2400MNP4	¥46,800	¥35,100	3,101
EPSON FR1000	¥59,800	¥47,800	4,223
OMRON MD1200A2	¥24,800	¥20,600	1,820
OMRON MD2400F	¥59,800	¥44,800	3,958
SHARP CZ6BC1	¥79,800	¥59,800	5,283
SHARP CZ8TM2	¥49,800	¥37,300	3,295

スキャナー	定価	現金特価	月々12回
I/O DATA PIO9032	¥27,000	¥23,600	2,085
MELCO HB1500	¥44,800	¥34,800	3,074
MELCO HB3000	¥69,800	¥55,800	4,929
MELCO SB2000	¥64,800	¥49,800	4,399
NEC PC9801RA01	¥80,000	¥58,800	5,194
EPSON GT100V	¥44,000	¥33,000	2,915
EPSON GT20	¥99,800	¥72,800	6,431
EPSON GT1000	¥79,800	¥59,800	5,283
HALKEN HS10	¥29,800	¥25,000	2,209
NEC PC88VA11	¥39,800	¥31,000	2,739
NEC PCIN502	¥99,800	¥77,800	6,873
NEC PCIN503	¥149,800	¥112,500	9,938
NEC PCIN505	¥138,000	¥96,600	8,533
NEC PCIN506	¥228,000	¥159,600	14,098
NEC PCIN511	¥69,800	¥50,600	4,470
OMRON HS7R	¥39,800	¥31,000	2,739
SHARP WD05HS	¥49,800	¥37,800	3,339

ワープロ	定価	現金特価	月々12回
CANON α30	¥198,000	¥138,600	12,243
CANON α-330	¥218,000	¥152,800	13,498
CANON α-3スーパー	¥148,000	¥103,600	9,152
CASIO HW2000V	¥128,000	¥89,800	7,933
CASIO HW6000V	¥118,000	¥79,800	7,049
EPSON W.B.PEN	¥24,800	¥19,800	1,749
EPSON W.BANK.LQ	¥158,000	¥110,000	9,717
EPSON WB.NOTE2	¥74,800	¥56,000	4,947
富士通 FROM11D	¥138,000	¥93,800	8,286
富士通 オアシス30MS	¥168,000	¥117,600	10,388
富士通 オアシス30AF3	¥228,000	¥155,000	13,692
富士通 オアシス30SF2	¥198,000	¥134,000	11,837
NATIONAL FWU1P201	¥128,000	¥96,000	8,480
NATIONAL FWU1P501	¥165,000	¥123,700	10,927
NEC PWP50HS	¥128,000	¥89,600	7,915
NEC PWP50HG	¥148,000	¥103,600	9,152
NEC PWP70HG	¥198,000	¥134,800	11,908
SANYO SWP340	¥128,000	¥83,200	7,350
SHARP WD1200	¥178,000	¥129,800	11,466
SHARP WD310F	¥148,000	¥103,600	9,152
SHARP WD520H	¥148,000	¥106,800	9,434
東芝 JW90HX	¥198,000	¥138,600	12,243
東芝 JW80F/2	¥128,000	¥87,000	7,685

その他	定価	現金特価	月々12回
BROTHER PS500RS	¥69,800	¥46,800	4,134
NEC MEDIAG10	¥49,800	¥38,300	3,384
NEC PCCD101	¥138,000	¥99,800	8,816
SHARP AN8TU	¥35,800	¥27,000	2,385
SHARP CZ6VT1	¥69,800	¥52,300	4,620
SHARP CZ8BS1	¥23,800	¥19,100	1,687
SHARP CZ8VB2	¥39,800	¥30,800	2,721

らくらくクレジットは業界一の低金利、お気軽にご利用下さい。

クレジットは、3回から60回まで可能です。ご希望の方は、その旨ご連絡下さい。申し込み用紙をお送り致します。

A-PLAN・SYSTEM

送料当社負担：商品は完全梱包の上、送料当社負担でお届けいたします。但し、当紙面上に掲載されていない商品及び沖縄を含む島部の場合は送料別料金となりますのでお問合せ下さい。お届けは通常2週間前後です。

交換及び返品をお受けします：交換・返品のお申出は、商品到着後8日以内にお願いいたします。お客様のご都合で返品なさる場合の返送料は、お客様負担とさせていただきます。ご使用後の交換・返品はご容赦ください。

広告有効期限：1989年1月31日

● 御注文は下記の口座にて、特にお急ぎの場合は現金書留にてお申し込み下さい。

郵便振替 東京6-46253
住友銀行浅草橋支店 (普) 638837
三和銀行秋葉原支店 (当) 311807
協和銀行秋葉原支店 (当) 425665
東海銀行秋葉原支店 (普) 524531

● 雑誌名を御記入の上お申し込み下さい。

THE PLANNER OF NEW MARCHANDISING

秋葉原 エイプラン株式会社

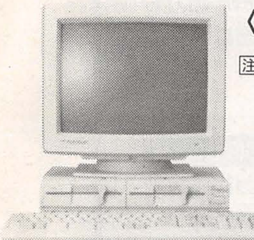
〒101 東京都千代田区神田佐久間町2-13-16
TEL 03-864-7472

電話受付時間 AM10:00〜深夜0:00(年中無休)

商品注文後のお問い合せは：東京03-864-7468へ AM10:00〜PM6:00迄(日・祝日は休業)

NOVAに技あり、安さあり・・・！

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE 新登場
テレビとつなげる本格パソコン



〈4050文字基本セット〉 チルト台付

注文No.B-0101

N E C	PC8801FE	¥129,000
トムソン	4475N	¥ 99,800
	定価合計	¥228,800

限定30セット 特価135,000円

初回／¥5,950／月々¥4,000×23回／㋭1.5万×4回

〈純正基本セットA〉 注文No.B-0102

N E C	PC8801FE	¥129,000
N E C	PCKD863S	¥118,000
	定価合計	¥247,000

特価 ？？？円

初回¥5,300／月々¥5,100×23回／㋭2.2万×4回

注文No.B-0103

〈純正基本セットB〉

N E C	PC8801FE	¥129,000
N E C	PCKD863G	¥138,000
	定価合計	¥267,000

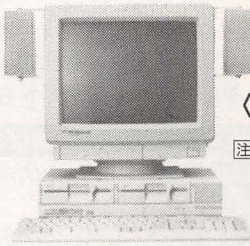
特価 ？？？円

初回¥5,650／月々¥5,500×23回／㋭2.4万×4回

別売パワーアップオプション
N88日本語BASICシステムディスク
PC88D41-2W……~~¥16,000~~
ステレオサウンドボードII
PC8801-25………~~¥39,800~~

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

新登場



〈4050文字基本セット〉 チルト台付

注文No.B-0104

N E C	PC8801MA2	¥168,000
トムソン	4475N	¥ 99,800
	定価合計	¥267,800

限定30セット 特価165,000円

初回／¥4,950／月々¥4,700×23回／㋭2万×4回

注文No.B-0106

〈純正基本セットD〉

N E C	PC8801MA2	¥168,000
N E C	PCKD863G	¥138,000
	定価合計	¥306,000

特価 ？？？円

初回¥7,480／月々¥6,200×23回／㋭2.8万×4回

〈純正基本セットC〉 注文No.B-0105

N E C	PC8801MA2	¥168,000
N E C	PCKD863S	¥ 99,800
	定価合計	¥286,000

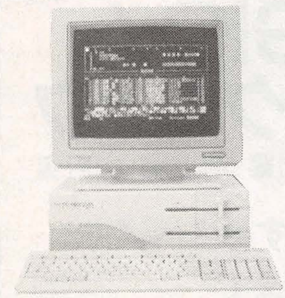
特価 ？？？円

初回¥6,000／月々¥5,900×23回／㋭2.6万×4回

ノバ NOVA情報機器 情報機器

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0107



PC-9801VMII

N E C	PC9801VM11	¥328,000
トムソン	4475N	¥ 99,800
	定価合計	¥427,800

特価285,000円

クレジット回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	11,050	9,700×35
48	0	8,600	7,700×47

限定30セット 注文No.B-0108

プレゼント!! NEW CLIP顧客台帳



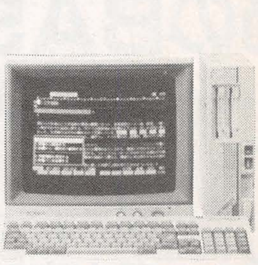
NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RX2

N E C	PC9801RX2	¥398,000
トムソン	4475N	¥ 99,800
	定価合計	¥497,800

特価345,000円

クレジット回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	14,850	11,700×35
48	0	11,400	9,300×47

限定30セット 注文No.B-0109



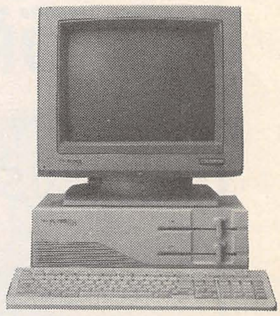
PC-9801UVII

N E C	PC9801UVII	¥265,000
トムソン	4475N	¥ 99,800
	定価合計	¥364,800

特価239,000円

クレジット回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	10,470	8,100×35
48	0	9,900	6,400×47

注文No.B-0110



PC-9801RA2

N E C	PC9801RA2	¥498,000
トムソン	4475N	¥ 99,800
	定価合計	¥597,800

特価408,000円

クレジット回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	15,340	13,900×35
48	0	13,400	11,000×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。 申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FE

下取機種	下取差額
PC8801FR／30	50,000円
PC8801mkIISR／30	55,000円
PC8801FH／30	50,000円

購入機種 NEC PC-8801mA2

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	80,000円
PC8801mkIIFR／30	80,000円
PC8801mkIISR／30	85,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21

下取機種	下取差額
PC9801U2	195,000円
PC8801mkIIFR／30	190,000円
PC8801mkIISR／30	180,000円

購入機種 NEC PC-9801VmII

下取機種	下取差額
PC9801VM2	100,000円
PC9801U2	190,000円
PC8801mkIIFR/30	185,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo ZII

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1G30	95,000円
X1Turbo/30	108,000円

購入機種 ナショナル (MSX2＋FDD付) FSA1WX

下取機種	下取差額
SONY HB-F1	45,000円
ナショナル FS-A1	45,000円
その他MSX2	47,000円

購入機種 NEC PC-9801RX2

下取機種	下取差額
PC9801VX2	128,000円
PC9801VX21	138,000円
PC9801VM2	148,000円

購入機種 PC-9801UVII

下取機種	下取差額
PC9801UV2	105,000円
PC9801UV21	65,000円
PC9801U2	145,000円

購入機種 PC-9801RA2

下取機種	下取差額
PC9801VX21	178,000円
PC9801VX2	198,000円
PC9801VM21	208,000円

購入機種 SHARP X1 twin

下取機種	下取差額
X1Turbo 2	35,000円
X1Turbo30	35,000円
X1Turbo20	45,000円

今月のお買得中古セット

シャープX1Gmodel10
本 体 CZ820CB
FDD CZ503F
2000文字カラーディスプレイ
超特価 **44,800**円

5セット限定

（下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。）

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

富士通	FM-7	¥9,800ち
	FM-77AV20-1	¥29,800
	FM-77AV20-2	¥39,800ち
	FM-77AV40(新品)	¥59,800
	FM-77-D2	¥25,000ち
NEC	PC-8801mkII/30	¥45,000ち
	PC-8801mkIISR/30	¥79,000ち
	PC-8801mkIIFR/30	¥69,800ち
	PC-8801mkIIMR	¥69,800ち
	PC-8801FH/30	¥79,800ち
	PC-8801MH	¥88,000ち
	PC-9801U2	¥69,800ち
	PC-9801UV2	¥128,000ち
	PC-9801VM2	¥158,000ち
	PC-9801VF2	¥108,000
	PC-9801VM21	¥175,000ち
	PC-9801VX2	¥175,000ち
	PC98XL/2	¥250,000ち
	PC-9801M2	¥135,000ち
	PC-9801V×21	¥228,000ち
	PC-9801F2	¥89,800ち
シャープ	X1CK	¥9,800
	X1Gmodel10	¥15,800ち
	X1Fmodel20	¥34,800
	X1Gmodel30	¥39,800ち
	X1ターボIII	¥65,000ち
	X1ターボZ	¥79,800ち
	X1ターボ40	¥63,000ち
	X1twin	¥46,000ち
	FS-A1(MSX)	¥12,800
	HB-F1(MSX)	¥12,800
	HB-FIXD	¥29,800

プリンター

シャープ	CZ8PD2S	¥29,800ち
スター	TR24CL	¥20,000
NEC	PC-PR201H3	¥157,000
	PC PR201G	¥110,000
	PC-PR406	¥20,000
	PC PR101TL	¥47,000
	NM9900	¥110,000
NEC	PC-PR201H (カットシートフィーダー付)	¥110,000
	PC PR201TL	¥98,000
エプソン	HG2500	¥98,000
	VP-135K(新同) (トラクタ付)	¥75,000
エプソン	VP500PC	¥43,000ち
富士通	FM-PR451	¥45,000
シャープ	CZ8PK5	¥26,000
	CZ8PD2R	¥9,800

ディスクユニット

シャープ	CZ 503F (X1用シングル)	¥25,000
	CZ 502F(新同) (X1用デュアル)	¥49,800
グロリア	GD55V	¥38,000
ランド	LDS3VM	¥25,000
グロリアシステムズ	GD-50HS(98用)	¥33,000
グロリアシステムズ	GD-35S(98用)	¥30,000

ディスプレイ

シャープ	CU 14G	¥24,800
トムソン	4475N	¥35,000
	2000文字カラー	¥15,000ち
シャープ	CZ820D	¥39,800
サンヨー	CMT-147L(新同)	¥45,000
NEC	PC-KD852	¥35,000
	PC-KD854	¥39,800

ワープロ

富士通	オアシス30AFII(新同)	¥137,000
NEC	文豪3V	¥129,000
	文豪7H	¥129,000
	文豪5H	¥83,000
キャノン	アルファー250(新同)	¥132,000
	アルファー200(新同)	¥89,000
東芝	ルポ80F(新同)	¥69,800
	ルポ90F2(新同)	¥118,000
	ルポ56F	¥49,800

その他デバイス

	20MBハードディスク	¥49,800ち
シャープ	CZ8BV1(新同)	¥31,000
	CZ-8BSI	¥12,000
	40MBハードディスク	¥69,800
	各種データレコーダ	¥5,000ち

ノバ 情報機器
NOVA情報機器 東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM1月号 **商品申込用紙** ●お申込の前に在庫の確認をしてください。●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。 昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

日本マイコン流通センター 広告1ページ目

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-AS1	BPS	テトリス〔予約〕	6,800	6,120
B-AS2	GAM	太平洋の嵐DX	14,800	13,320
B-AS3	HOT・B	GENJI	7,800	7,020
B-AS4	KGD	原宿AFTeR DARK	8,800	7,920
B-AS5	NCS	ライトニングバッカス〔予約〕	7,800	7,020
B-AS6	NEC	R-TYPE VA専用〔予約〕	7,800	7,020
B-AS7	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-AS8	T&Eソフト	サイオブレード	8,800	7,920
B-AS9	T&Eソフト	ハイドライド3	7,800	7,020
B-AS10	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-AS11	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2〔予約〕	7,800	7,020
B-AS12	呉ソフトウェア	シルバーゴースト	7,800	7,020
B-AS13	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-AS14	光栄	維新の嵐(2HD)	9,800	8,820
B-AS15	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-AS16	光栄	信長の野望・戦国群雄伝〔予約〕	9,800	8,820
B-AS17	小学館	ZAVAS(ザバッシュ)	7,800	7,020
B-AS18	日本テレネット	X・Z・R(エグザイル)II〔予約〕	8,800	7,920
B-AS19	日本ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-AS20	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-AS21	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-AS22	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.1	3,800	3,420
B-AS23	日本ファルコム	ソーサリアン(2DD)VA専用	9,800	8,820
B-AS24	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.2	3,800	3,420
B-AS25	日本ファルコム	戦国ソーサリアン(ソーサリアンシナリオ1)	3,800	3,420
B-AS26	日本ファルコム	戦国ソーサリアン(ソーサリアンシナリオ2)	3,800	3,420
B-AS27	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3(12月発売)	3,800	3,420
B-AS28	日本ファルコム	ソーサリアン追加シナリオVol.3(2DD)(12月発売)	3,800	3,420
B-AS29	クリスタルソフト	アドヴァンスト・ファンタジアン	7,800	7,020
B-AS30	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	7,800	7,020
B-AS31	イーストキューブ	白夜物語・ウィンチェスター家の末裔	7,800	7,020
B-AS32	ウインキーソフト	アメリカン・ドリーム〔予約〕	6,800	6,120
B-AS33	ウチュウ企画	かわいさとみのなかよくしてね！	7,800	7,020
B-AS34	ウルフチーム	ARCUS	7,800	7,020
B-AS35	エニックス	アンジェラス～悪魔の福音～	8,200	7,980
B-AS36	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-AS37	クリスタルソフト	バトルゴリラ(VA不可)	7,800	7,700
B-AS38	クリスタルソフト	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-AS39	クロスメディア	ジャンクボーイ	7,800	7,700
B-AS40	クロスメディア	やじうまペナントレース	7,800	7,700
B-AS41	ゲームアーツ	VEIGUES(11月発売)	7,800	7,020
B-AS42	ゲームアーツ	自己中心派2(自称！強豪雀士編)	6,800	6,120
B-AS43	ゲームアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-AS44	ゲームアーツ	ファミリースタジアムペナントレース版(11月発売)	6,800	6,120
B-AS45	ゲームアーツ	ファミリースタジアムジョイポートセット(11月発売)	10,600	9,540
B-AS46	コナミ	スナッチャー〔11月予定〕	8,800	7,920
B-AS47	ザインソフト	トリトーン2(11月発売)	9,800	8,820
B-AS48	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-AS49	システムサコム	ヴァルナ〔予約〕	7,800	7,020
B-AS50	システムサコム	ドーム ノヴェル・ウェアシリーズ	9,800	8,820
B-AS51	システムサコム	プロビデンス〔予約〕	7,800	7,020
B-AS52	システムソフト	SUPER 大戦略	8,000	7,200
B-AS53	システムソフト	Master of Monsters	8,000	7,500
B-AS54	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-AS55	ジャスト	天使たちの午後II・番外編・〔予約〕	7,800	7,700
B-AS56	スキャップトラスト	スターシップランデブー	7,800	7,020
B-AS57	スタークラフト	ファンタジーIIIニカデモスの怒り	9,800	9,700
B-AS58	テクノポリス	GAL WARS キャピキャピルン！	6,800	6,120
B-AS59	テクノポリス	ピリヤード きゃぴきゃぴるん	6,800	6,120
B-AS60	データウエスト	第4のユニット2	7,600	6,840
B-AS61	ドット企画	ザ・タワー・オブ・ドラゴン	6,800	6,120
B-AS62	ナツメ	ネクロポリス	7,800	7,020
B-AS63	フェアリーテール	殺しのドレス2〔予約〕	6,800	6,120
B-AS64	フェアリーテール	スティル・ソード FOR ADULT	4,800	4,320
B-AS65	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-AS66	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-AS67	ブレイングレイ	妖怪変紀行・ラスト・ハルマゲドン番外編・〔予約〕	6,800	6,120
B-AS68	ブローダーBJ	DIABLO(ディアブロ)	6,800	6,120
B-AS69	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-AS70	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～	7,800	7,020
B-AS71	マイクロキャビン	ホワッツ マイケル〔予約〕	7,800	7,020
B-AS72	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-AS73	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-AS74	マイコンソフト	スペースハリアー	7,800	7,300
B-AS75	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9,800	8,820
B-AS76	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-AS77	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-AS78	HAL	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-AS79	HOT・B	ブロック・ブレーカー(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS80	KGD	アルギースの翼(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS81	T&Eソフト	グレイテストドライバー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS82	T&Eソフト	サイオブレード(12月発売)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-AS83	T&Eソフト	ハイドライド3〔予約〕(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-AS84	T&Eソフト	ピクセル3(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS85	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード"夏のミラージュ"(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS86	東京書籍	暗黒神話(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS87	日本テレネット	X・Z・R(エグザイル)破戒の偶像(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-AS88	日本テレネット	XZRII(エグザイル2)(12月発売)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-AS89	日本ファルコム	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS90	アートディンク	ハウメニロボット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS91	アイレム	R-TYPE(発売前の予約のみ)(MSX/ROM)	7,300	6,570
B-AS92	アスキー	ウイザードリィ(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-AS93	イーストキューブ	王子ビンビン物語(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS94	イーストキューブ	白夜物語ウィンチェスター家の末裔〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS95	イタミCC	フォーカス(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-AS96	インフォマーシャル	刑事大打撃(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS97	インフォマーシャル	小林ひとみパズルインロンドン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS98	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-AS99	エニックス	ウイングマンスペシャル(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-AS100	エニックス	ガンダーラ(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-AS101	エニックス	ドラゴンクエストII(MSX2/ROM)	6,800	6,500
B-AS102	エニックス	ワールドゴルフII(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-AS103	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派(11月発売)(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-AS104	コナミ	F1 スピリット〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-AS105	アスキー	ぺんぎんくん WARS2(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-AS106	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-AS107	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-AS108	コナミ	グラディウス2〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-AS109	コナミ	ゴーファーの野望〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-AS110	コナミ	コナミゲームコレクションVOL.1(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-AS111	コナミ	コナミゲームコレクションVOL.2(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-AS112	コナミ	コナミゲームコレクションVOL.3(12月発売)(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-AS113	コナミ	コナミゲームコレクションVOL.4(12月発売)(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-AS114	コナミ	コナミの占いセンセーション	4,800	4,320
B-AS115	コナミ	THEプロ野球激突！ペナントレース〔予約〕(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-AS116	コナミ	沙羅曼蛇〔予約〕	6,800	6,120
B-AS117	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)〔予約〕(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-AS118	コナミ	パロディウス(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-AS119	コンパイル	アレスタ(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-AS120	コンパイル	真・魔王ゴルベリアス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS121	システムサコム	幽霊君(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-AS122	シンキングR	カサブランカに愛を(MSX2/DISK)	7,200	6,480
B-AS123	ジャスト	天使たちの午後II〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-AS124	ジャスト	天使たちの午後II・番外編〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-AS125	スキャップトラスト	クリムゾン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS126	スキャップトラスト	スターシップランデブー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS127	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/DISK)	9,800	9,300
B-AS128	ソニー	Ys(イース)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS129	ソニー	はがき書右衛門(11/21発売)(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-AS130	ソニー	プレイボールII(11/21発売)(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-AS131	ソニー	文書作左衛門(11/21発売)(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-AS132	ソニー	メンバーシップゴルフ(11/21発売)(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-AS133	テクノソフト	フィードバック(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS134	ナムコ	ザ・リターン・オブ・イシター(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-AS135	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-AS136	ニチブツ	制覇(HB-F5,HC80/90/95不可)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS137	パショウハウス	テスタメント(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS138	パックイン	ラ・フェール(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS139	ビッツー	クインプル(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-AS140	ビッツー	逃亡ニャンクル(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS141	ブレイングレイ	抜忍伝説(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS142	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS143	ボーステック	ファンタジージェル/ノアの章(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-AS144	ボーステック	ファンタジー2(12月発売)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-AS145	マイクロキャビン	殺人倶楽部(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS146	マイクロキャビン	スーパー大戦略(11月発売)(MSX2/ROM)	8,800	8,300
B-AS147	マイクロキャビン	大戦略(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS148	マイクロキャビン	めぞん一刻(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS149	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-AS150	マイクロネット	麻雀狂時代SPECIAL(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS151	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-AS152	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-AS153	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム(MSX2/DISK)	7,800	7,020

● MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
● MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

PC-9801シリーズ用（5インチ2HD）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-AS154	BPS	テトリス	6,800	6,120
B-AS155	GAM	太平洋の嵐DX	14,800	13,320
B-AS156	KGD	原宿AFTeR DARK	9,800	8,820
B-AS157	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-AS158	Sオフサイド	華三肢2(XV,VM,UV以降)(12月発売)	7,800	7,020
B-AS159	T&Eソフト	ディーヴァ カリ・ユガの光輝	7,800	7,020
B-AS160	T&Eソフト	ハイドライド3〔予約〕	7,800	7,020
B-AS161	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-AS162	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2〔予約〕	7,800	7,020
B-AS163	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-AS164	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-AS165	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-AS166	光栄	麻雀大会	9,800	8,820
B-AS167	日本テレネット	デスブリンガー〔発売予定〕	9,800	8,820
B-AS168	日本テレネット	XZRII(エグザイル2)〔12月発売〕	8,800	7,920
B-AS169	日本ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-AS170	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-AS171	日本ファルコム	ソーサリアン(2DDのみ)	9,800	8,820
B-AS172	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.1(2DDのみ)	3,800	3,420
B-AS173	日本ファルコム	戦国ソーサリアン(シナリオVol.2(2DDのみ)	3,800	3,420
B-AS174	日本ファルコム	ソーサリアン追加シナリオVol.3(12月発売)	3,800	3,420
B-AS175	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-AS176	アートディンク	A列車で行こうII	12,800	11,520
B-AS177	アルシスソフト	スタークルーザー	7,800	7,020
B-AS178	イーストキューブ	白夜物語 ウィンチェスター家の末裔	9,800	8,820
B-AS179	ウルフチーム	ARCUS	7,800	7,020
B-AS180	ウルフチーム	ミッドガルツ〔発売予定〕	9,800	8,820
B-AS181	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,500
B-AS182	クリスタルソフト	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-AS183	クロスメディア	アランディア〔発売予定〕	8,800	8,700
B-AS184	クロスメディア	ガンダーラ	7,800	7,700
B-AS185	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	7,800	7,020
B-AS186	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派2〔予約〕	7,800	7,020
B-AS187	コスモスC	キングオブマジック〔予約〕	8,800	7,920
B-AS188	システムサコム	ソフトでハードな物語	7,800	7,020
B-AS189	システムソフト	大戦略IISP	8,800	8,300
B-AS190	システムソフト	大戦略IIマップコレクション	5,000	4,500
B-AS191	システムソフト	ティル・ナ・ノーグ	9,500	9,000
B-AS192	システムソフト	ファンタジーナイト	7,800	7,300
B-AS193	システムサコム	ロードオブウォーズ	8,500	8,400
B-AS194	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-AS195	ジャスト	天使たちの午後II －番外編－	7,800	7,700
B-AS196	スキャップトラスト	スターシップランデブー	8,800	7,920
B-AS197	スタークラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り	9,800	9,700
B-AS198	ハミングバード	ロードス島戦記	9,800	8,820
B-AS199	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-AS200	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	7,800	7,020
B-AS201	ホビージャパン	リングマスター〔発売予定〕	7,800	7,020
B-AS202	ボーステック	キングオブザマップ〔予約〕	12,800	11,520
B-AS203	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～	7,800	7,020
B-AS204	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-AS205	マイクロキャビン	ホワッツマイケル〔12月発売〕	7,800	7,020
B-AS206	マイクロネット	たんば〔12月発売〕	6,800	6,120
B-AS207	ランダムハウス	獣神ローガス	7,800	7,020
B-AS208	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220
B-AS209	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9,800	8,820
B-AS210	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

大人気！えっちソフト／①MSX2用（3.5"2DD版）、②88用（5"2D版）、③98用（5"2HD版）※必ず①、②、③を指定して下さい。

注文番号 B-AS211
5ギャルズコネクション
ちょっぴりHなパズルゲーム
定価 ~~¥5,800~~
現金特価 ¥4,900



注文番号 B-AS212
キャンキャンコレクション
スリリングなトランプゲーム
ゲームに勝つと…
定価 ~~¥5,800~~
現金特価 ¥4,900



注文番号 B-AS213
千之ナイフの魔少女館
ちょっとHなグラフィックストーリー
定価 ~~¥4,800~~
現金特価 ¥4,000



注文番号 B-AS214
くりもと卓明のファンタジードリーム
豪華でHなイラスト集
定価 ~~¥3,800~~
現金特価 ¥3,500



●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!



東京 03[463]4455（ヨシココ）

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00～PM7:00

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で代金とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉

昭和　年　月　日

注文番号	品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和 （ 才） 年 月 日
住所（〒 ）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

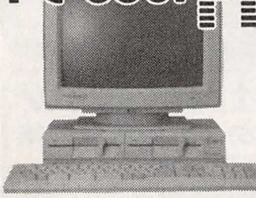
新製品も安い!これなら買える!

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

日本マイコン流通センター 広告3ページ目

※只今NEC製品（当社指定の商品に限る）をお買上げの方にもれなく"斉藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント!

PC-8801FE



TVとつなげる本格パソコン5"2Dディスク2基内蔵FM音源（モノラル）搭載漢字第1、第2水準搭載

注文番号 B-A01 PC8801-FE純正高級セット

PC-8801FE	¥129,000
PC-KD863S	¥118,000
合計定価	~~¥247,000~~

大特価 ¥194,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,680	¥14,400
24回	¥10,420	¥ 9,500
36回	¥ 8,000	¥ 6,700
60回	¥ 8,120	¥ 4,400

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A02 PC8801-FE純正基本セット

PC-8801FE	¥129,000
PC-KD854	¥ 89,800
合計定価	~~¥218,800~~

大特価 ¥161,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,910	¥14,800
20回	¥10,060	¥ 9,300
30回	¥ 7,115	¥ 6,500
60回	¥ 3,880	¥ 3,700

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A03 PC8801-FE格安セット

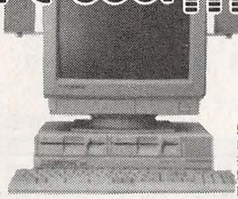
PC-8801FE	¥129,000
NEC C14R11	¥ 50,000
(14"ビデオ入力端子付TV、ワイヤレスリモコン付)	
合計定価	~~¥179,000~~

大特価 ¥147,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥9,480	¥9,300
24回	¥7,860	¥7,200
36回	¥5,250	¥5,100
60回	¥8,160	¥3,300

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

PC-8801MA2



5"2D/2HDディスク2基内蔵FM音源（ステレオ12音源）搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

注文番号 B-A04 PC8801-MA2純正基本セット

PC-8801MA2	¥168,000
PC-KD854	¥ 89,800
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価	~~¥257,800~~

大特価 ¥186,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,120	¥13,800
24回	¥10,180	¥ 9,100
36回	¥ 8,500	¥ 6,400
60回	¥ 8,880	¥ 4,200

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A05 PC8801-MA2格安セット

PC-8801MA2	¥168,000
CMT147S(4050文字カラー)	¥ 74,800
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価	~~¥242,800~~

大特価 ¥179,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥13,776	¥13,400
20回	¥10,968	¥10,400
30回	¥ 9,657	¥ 7,200
60回	¥ 6,224	¥ 4,100

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A06 NEC VHSビデオデッキ



VC-N36 定価~~¥69,800~~相当

大特価 ¥45,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A07 PC-88VA



PC-88VA（本体） 定価~~¥298,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,220	¥12,500
24回	¥10,540	¥ 9,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800
60回	¥ 7,740	¥ 4,500

2台のみ!

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A08 PC-88VA2



PC-88VA2（本体） 定価~~¥298,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥225,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,950	¥20,800
18回	¥15,100	¥14,200
30回	¥ 9,475	¥ 9,100
60回	¥ 9,600	¥ 5,100

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A09 PC-88VA3



PC-88VA3（本体） 定価~~¥398,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥298,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥28,280	¥27,500
18回	¥20,120	¥18,800
36回	¥12,000	¥10,300
60回	¥10,040	¥ 6,800

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A10 PC-9801RA5



定価~~¥736,000~~

大特価 ¥548,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥34,820	¥34,700
24回	¥27,940	¥26,900
36回	¥20,000	¥19,000
60回	¥12,640	¥12,600

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A11 PC-9801RA2



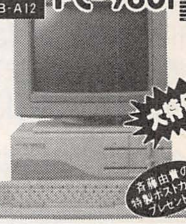
定価~~¥498,000~~

大特価 ¥379,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥35,690	¥35,000
18回	¥24,060	¥24,000
30回	¥16,785	¥15,300
60回	¥ 9,720	¥ 8,700

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A12 PC-9801RX2



定価~~¥398,000~~

大特価 ¥298,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥28,280	¥27,500
18回	¥20,120	¥18,800
36回	¥12,000	¥10,300
60回	¥10,040	¥ 6,800

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A13 PC-9801VM11



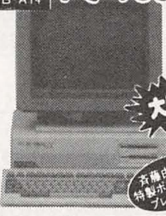
定価~~¥328,000~~

大特価 ¥258,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,020	¥16,300
24回	¥14,640	¥12,600
36回	¥11,000	¥ 8,900
60回	¥ 7,940	¥ 5,900

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A14 PC-9801UX21



定価~~¥348,000~~

大特価 ¥258,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,020	¥16,300
24回	¥14,640	¥12,600
36回	¥11,000	¥ 8,900
60回	¥ 7,940	¥ 5,900

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A15 PC-9801UV11



定価~~¥265,000~~

大特価 ¥214,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥15,900
24回	¥11,020	¥10,500
36回	¥ 8,500	¥ 7,400
60回	¥ 6,220	¥ 4,900

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A16 PC-9801CV21



定価~~¥355,000~~

大特価 ¥259,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥19,880	¥19,300
20回	¥15,440	¥15,000
36回	¥12,250	¥ 8,900
60回	¥ 9,320	¥ 5,900

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A17 PC-9801LS2



定価~~¥628,000~~

大特価 ¥465,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥30,300	¥29,400
24回	¥24,300	¥22,800
36回	¥17,750	¥16,100
60回	¥16,300	¥10,600

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-A18 PC-9801LV21



定価~~¥345,000~~

大特価 ¥269,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,000
20回	¥15,640	¥15,600
36回	¥10,750	¥ 9,300
60回	¥11,320	¥ 6,100

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

EPSON PC-286



98コンパチ

注文番号 B-A19 PC-286VE-STD

定価~~¥298,000~~

大特価 ¥229,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥14,560	¥14,500
24回	¥12,620	¥11,200
36回	¥ 9,750	¥ 7,900
60回	¥ 9,220	¥ 5,200

注文番号 B-A20 PC-286LE-STD

定価~~¥368,000~~

大特価 ¥289,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,360	¥18,300
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

注文番号 B-A21 PC-286LE-H20

定価~~¥503,000~~

大特価 ¥389,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥29,680	¥29,000
24回	¥19,720	¥19,100
36回	¥13,750	¥13,500
60回	¥11,720	¥ 8,900

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

人気のSHARPパソコン激安!! 早いもの勝ち!!

注文番号 B-A22 SHARP X68000 ACE 基本セット

CZ-601C(X68000 ACE 本体) ¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥119,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥ 5,800
合計定価 ~~¥445,400~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,880	¥26,000
24回	¥18,520	¥17,100
36回	¥12,750	¥12,100
60回	¥ 9,620	¥ 8,000

大特価 お電話にて!

注文番号 B-A23 SHARP X1 turbo Z 基本セット

CZ-880C-BK(本体) ¥218,000
CZ-880B-BK(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥327,800~~

52%引

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,458	¥13,600
20回	¥ 9,948	¥ 8,500
36回	¥ 6,250	¥ 5,100
60回	¥ 9,264	¥ 3,300

大特価 ¥147,800

注文番号 B-A24 SHARP X1 G30 限定激安セット

CZ-822CB(X1G30本体) ¥118,000
CZ-820DB(専用TVモニター) ¥79,800
合計定価 ~~¥197,800~~

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
20回	¥5,168	¥4,600
36回	¥5,250	¥2,700

大特価 ¥79,800

注文番号 B-A25 X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ~~¥72,780~~

現金特価 ¥18,500

話題のMSX2+ 大特価!! MSX MSX2 も安いヨ!!

注文番号 B-A26 SONY MSX2+ HB-F1XDJ

ついに出た!MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

定価 ~~¥69,800~~

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
15回	¥ 5,376	¥ 4,400
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

大特価 ¥59,800

注文番号 B-A27 SONY MSX2 HB-F1XDmkII

定価 ~~¥49,800~~

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,912	¥14,800
6回	¥ 7,868	¥ 7,500
10回	¥ 5,252	¥ 4,600
15回	¥ 4,536	¥ 3,100

大特価 ¥42,800

注文番号 B-A28 Panasonic MSX2+ FS-A1WXII

お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵

定価 ~~¥69,800~~

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
15回	¥ 5,376	¥ 4,400
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

大特価 ¥59,800

注文番号 B-A29 SANYO MSX2+ WAVY70FD

定価 ~~¥64,800~~

回数	1回目	2回目以降
3回	¥19,200	¥19,000
6回	¥ 9,800	¥ 9,700
12回	¥ 6,050	¥ 5,000
20回	¥ 4,900	¥ 3,100

大特価 お電話にて!

注文番号 B-A30 SONY CMT-145F

2000文字 MSXシリーズ対応 アナログRGBカラーモニター

定価 ~~¥64,800~~

回数	1回目	2回目以降
6回	¥6,040	¥6,000
10回	¥3,760	¥3,700
12回	¥3,640	¥3,100

大特価 ¥34,000

注文番号 B-A31 SONY HBD-F1

MSXシリーズ用 ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!!

定価 ~~¥36,800~~

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

大特価 ¥31,800

注文番号 B-A32 SONY HBP-F1

MSXシリーズ用 サーマル プリンター 絵やソフトのリストも打ち出せる

定価 ~~¥44,800~~

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥ 6,780	¥ 6,700
12回	¥ 3,680	¥ 3,500

大特価 ¥38,000

注文番号 B-A33 SONY どリアル野球シュミレーション PLAY BALLII

定価 ~~¥6,800~~

予約販売中!

大特価 ¥6,120

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先 (大和銀行 渋谷支店㊢6400197)(三井銀行 渋谷支店㊢5546936)(住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110)(協和銀行 渋谷支店㊢451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。 ●郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!
日本マイコン流通センター 広告4ページ目

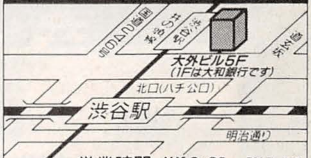
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 **FAX.03(463)2394**

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

●郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！
➡日本マイコン流通センター 広告5ページ目➡

ハードディスクが安くなった！

注文番号 B-A34 緑電子 Littleβ 20MB

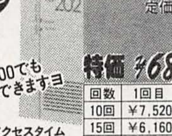
本体 ¥94,000
I/F ¥29,800
ケーブル ¥4,700
ユーティリティソフト付
合計定価 ~~¥128,500~~

特価 ¥89,800

●平均アクセスタイム 69ms
●ハードディスクにおける驚異的サイズ H×W×D：125×125×50×250(mm)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,582	¥9,700
18回	¥7,172	¥5,600
36回	¥3,750	¥3,100

注文番号 B-A35 ウインテク HD-202 20MB



定価 ~~¥98,000~~

X68000でも使用できますヨ

特価 ¥68,000

●平均アクセスタイム 85ms

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,520	¥7,400
15回	¥6,160	¥5,000
24回	¥4,340	¥3,300

注文番号 B-A38 ユーステック SP-520 20MB



定価 ~~¥98,000~~

特価 ¥59,800

●平均アクセスタイム 65ms 他に類をみない安さ

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
12回	¥5,878	¥5,500
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 B-A39 ユーステック SP-340 40MB



定価 ~~¥125,000~~

特価 ¥98,000

●平均アクセスタイム 28ms 自動的にシッピングゾーンへ戻ります。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,420	¥10,600
18回	¥6,320	¥6,200
36回	¥3,500	¥3,400

増設FDDも激安!!

注文番号 B-A36 アクセル FDC-57N

5"1ドライブ



定価 ~~¥68,000~~

特価 ~~¥52,800~~

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-A37 アクセル FDC-351Y

3.5"1ドライブ

定価 ~~¥54,800~~

特価 ¥43,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,352	¥15,100
6回	¥7,928	¥7,700
15回	¥4,256	¥3,200

注文番号 B-A40 アクセル FDC-58N

5"2ドライブ

定価 ~~¥98,000~~

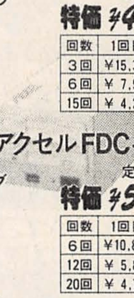
特価 ~~¥78,000~~

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

対応機種 NEC PC-9801シリーズ(VM/VX/UV/UX/CV)、エプソン PC-286 V/U
外部ドライブ(3.4)としてだけでなく、1・2としても、2HD/2DD自動切換可能(拡張スロット1つ必要)
●例) 外部ドライブで2DDにてシステムを立ち上げ、内蔵のドライブで2HDにてデータとして使用など

注文番号 B-A41 アクセル FDC-352Y

3.5"2ドライブ



定価 ~~¥74,800~~

特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
12回	¥5,878	¥5,500
20回	¥4,768	¥3,400

対応機種 NEC PC-9801シリーズ
3.5インチ2DDと2HDをケーブルにて切換可
(ただし各種I/Fが必要)
●FD-81(2HD用I/F)……特価 ¥15,800
●2DD用ケーブル…………特価 ¥5,800

漢字プリンター(PCシリーズ用、漢字第1・2水準標準装備/PCケーブル付)

注文番号 B-A42 Star TR-24CL A4熱転写

定価 ~~¥69,800~~

漢字カラープリンター



特価 ¥35,800

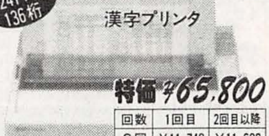
グラフィックツールで書いた絵を7色カラーで、鮮明印刷！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,432	¥12,400
6回	¥6,448	¥6,300
12回	¥3,438	¥3,300

注文番号 B-A43 Star AR-2415 24ドット136桁

定価 ~~¥144,000~~

漢字プリンタ



特価 ¥65,800

●細ゴシック体付
●トラクタフィーダ標準装備

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,748	¥11,600
12回	¥7,038	¥6,000
24回	¥4,044	¥3,200

注文番号 B-A44 Star CX-2410 24ドット80桁

定価 ~~¥79,800~~

漢字プリンタ



特価 ¥63,800

●24×48ドットの美しい印字
●ペーパーパーキング機能を装備

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,628	¥11,200
12回	¥5,918	¥5,900
24回	¥3,984	¥3,100

注文番号 B-A45 NEC PC-PR201V 24ドット136桁

定価 ~~¥298,000~~

カラー、漢字プリンタ



特価 ¥158,000

●印字速度は漢字で80字/秒と高速
●カラーで7色印刷可能

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,780	¥14,600
18回	¥10,120	¥10,000
36回	¥8,500	¥5,400

注文番号 B-A46 Star AR-2410 24ドット80桁

ドンドンセット
カットシートフィーダー付
セット定価 ~~¥129,000~~

漢字プリンタ



特価 ¥59,800

●細ゴシック体付
●トラクタフィーダー付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
12回	¥5,878	¥5,500
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 B-A47 Brother M-1024II P/X 24ドット80桁

定価 ~~¥99,800~~

漢字プリンタ
MSX機にも対応



特価 ¥52,800

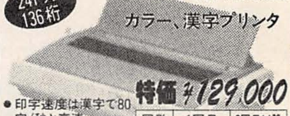
●ハガキ印刷可
●定型書式印字機能により、差し込み印刷もらくらく

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,468	¥9,300
10回	¥6,252	¥5,700
20回	¥4,248	¥3,000

注文番号 B-A48 NEC NM-9950II 24ドット136桁

定価 ~~¥245,000~~

カラー、漢字プリンタ



特価 ¥129,000

●印字速度は漢字で80字/秒と高速
●カラーで7色印刷可能
●NEC-PRシリーズのモードもあるので、ソフトは全て完全対応

回数	1回目	2回目以降
10回	¥14,610	¥14,000
18回	¥9,360	¥8,100
36回	¥7,250	¥4,400

カラーディスプレイ、ゲーム内蔵タイプやTVつきなど、お好きな商品、なんでも激安

注文番号 B-A49 NEC PC-KD854 4050文字 0.39ピッチ

定価 ~~¥89,800~~



特価 ¥52,000

アナログ対応 ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,620	¥9,100
10回	¥6,280	¥5,600
20回	¥3,320	¥3,000

注文番号 B-A50 SANYO CMT-147S 4050文字 0.39ピッチ

定価 ~~¥74,800~~



特価 ¥45,800

アナログ

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,548	¥8,000
10回	¥5,822	¥4,900
15回	¥3,696	¥3,400

その他のお勧めカラーディスプレイ

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回払い)
B-A51	NEC PC-TV352(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ、デジタル、TV)	115,000	76,000	月々¥7,000
B-A52	NEC PC-TV353(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ、TV)	110,000	78,000	月々¥7,200
B-A53	NEC PC-KD863G(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ、PCエンジン)	138,000	109,000	月々¥10,000
B-A54	NEC PC-KD863S(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ)	118,000	85,000	月々¥7,800
B-A55	トムソン 4475N(0.31、4050文字(640×400)、アナログ、デジタル)	99,800	47,000	月々¥4,300
B-A56	シャープ CU-14AD(0.31、4050文字(640×400、200)アナログ)	84,800	59,800	月々¥5,500
B-A57	シャープ CU-14ED(0.39、4050文字(640×400、200)アナログ)	79,800	56,000	月々¥5,100
B-A58	シャープ AN-1508(デジアナ変換ケーブル)	――	1,600	――

超お買得新品限定品 パソコンの世界を広げるために…

注文番号 B-A59 Roland

DESK TOP MUSIC SYSTEM ミュージくん PC-98、PC-286シリーズ用



セット定価 ~~¥99,800~~

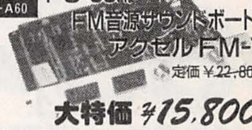
セット内容
●MIDIサウンド・モジュール MT-32
●MIDIプロセシングユニット MPU-PC98
●サンプル・ソフトウエア
●入門解説書 はじめまして「ミュージくん」
●MS-DOSが別途必要です。

大特価お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,660	¥9,100
18回	¥5,660	¥5,300
30回	¥3,460	¥3,400

I/Oデータ・増設RAMボード	定価(円) 特価(円)
PIO-9234G-2MF (2メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	60,000 48,000
PIO-9234G-1.5MF (1.5メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	49,000 39,000
PIO-9234G-1MF (1メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	38,000 30,000
PIO-9234G-0.5MF (512キロ)	22,000 18,000
PIO-9234-0.25MF (256キロ)	15,000 12,500

注文番号 B-A60 PC-98用 FM音源サウンドボード アクセル FM-1



定価 ~~¥22,800~~

大特価 ¥15,800

注文番号 B-A61 SNE サウンドオーケストラ



定価 ~~¥29,800~~

PC-9801-26K上位コンパチサウンドボード

特価 ¥21,000

注文番号 B-A62 Kansai KDM-3012L

1200bpsモデム



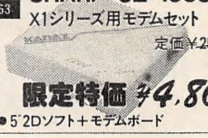
定価 ~~¥19,800~~

特価 ¥15,900

●RS-232Cケーブル付

注文番号 B-A63 SHARP CZ-133SF

X1シリーズ用モデムセット



定価 ~~¥25,800~~

限定特価 ¥4,800

●5"2Dソフト＋モデムボード

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコンをとりまく環境づくりをお手伝いします。

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター付属)

ひき出しユニット(別売)を無料サービス中! PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにプレゼント!



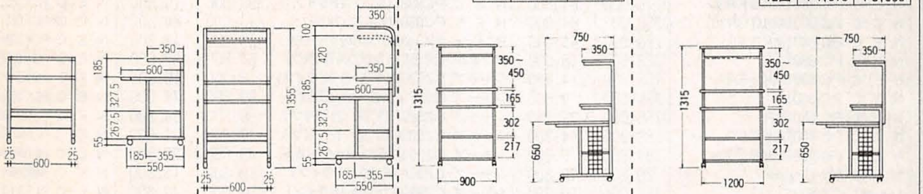
PC-8MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。



パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

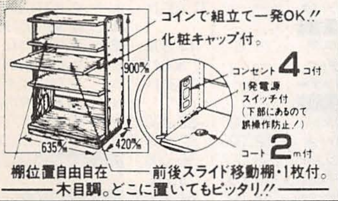
これ1台で3タイプの組立ができます。



ご要望におこたえして150台限定大特価 ¥18,800 定価¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付(コンセント4連)●高級木目調(ワインローズウッド)●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)●収納棚595mm



日経新聞でおなじみ! ファクシミリステーション部の

新品・中古 FAX 複写機 激安販売!!



●リース、クレジット大歓迎!!
●全国いつでも、どこでもメーカーサポートOK!!
●新品FAX2年間保証(メーカー設置以外、一部摩耗品については一年保証)
●中古FAX3ヶ月保証

お問合せ、お見積請求は

☎東京03-463-2328 ファクシミリステーション部

〒150 渋谷区神南1-20-13 工業ビル/担当 菅まで

■受付時間/10:00〜19:00 ■定休日/日曜日(マイコン事業部は日曜日も営業しております)

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX 03(463)2394へお気軽にどうぞ!

お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

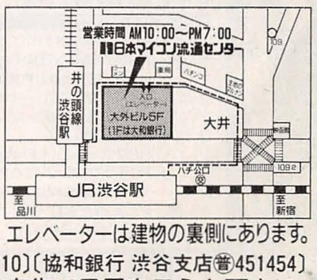
当社オリジナル・アイディアデスク 日本マイコン流通センター 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。 広告6ページ目

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊝6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊝5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊝1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊝451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。 ※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン！中古倉庫市 在庫500台大放出!!

◀日本マイコン流通センター 広告7ページ目◀

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!! リフレッシュ済
クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
N E C N5200シリーズ	———	99,800より
N E C PC-9801UX21	348,000	228,000
N E C PC-9801VX21	433,000	249,000
N E C PC-9801VM21	390,000	198,000
N E C PC-9801VM2	415,000	189,000
N E C PC-9801M2	415,000	158,000
N E C PC-9801F2	398,000	99,800
N E C PC-9801UV21	318,000	159,000
N E C PC-9801UV2	318,000	148,000
N E C PC-9801U2	298,000	76,800
N E C PC-9801E	218,000	59,800
N E C PC-9801	298,000	45,000
N E C PC-9801CV21	355,000	238,000
N E C PC-9801LV21	345,000	218,000
N E C PC-88VA	298,000	148,000
N E C PC-8801MA	198,000	119,000
N E C PC-8801MH	208,000	99,800
N E C PC-8801MKII MR	238,000	84,000
N E C PC-8801FA	168,000	108,000
N E C PC-8801FH30	168,000	89,800
N E C PC-8801MKII FR30	178,000	84,000
N E C PC-8801MKII SR30	258,000	84,000
N E C PC-8801MKII 30	278,000	48,000
N E C PC-8801	228,000	18,000
N E C PC-8001MKII SR	108,000	14,800
N E C PC-8001	168,000	9,800
N E C PC-6601SR	155,000	38,000
N E C PC-6001MKII SR	89,800	14,800
N E C PC-6001MKII	84,800	9,800
N E C PC-Engine	29,800	16,800
シャープ CZ-800C(X1)	155,000	10,800
シャープ CZ-801C(X1C)	119,800	11,800
シャープ CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	34,000
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	15,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	45,000
シャープ CZ-822C(X1G30)+CZ-820D(モニター)(新品)	197,800	79,800
シャープ CZ-852C(X1 turbo30)	278,000	59,800
シャープ CZ-870C(X1 turboIII)	168,000	65,800
シャープ CZ-862C(X1 turbo40)	258,000	54,800
シャープ CZ-880C(X1 turboZ)	218,000	69,800
シャープ CZ-880C(X1 turboZ)(新品限定品)	218,000	79,800
シャープ CZ-881C(X1 turboZII)	198,000	92,800
シャープ CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	398,000	269,000
シャープ MZ5521	388,000	58,000
シャープ MZ2531(MZ2500V2)	198,000	79,800
シャープ MZ2521(MZ2500モデル30)	198,000	59,800
シャープ MZ2511(MZ2500モデル20)	168,000	49,800
シャープ MZ1500	89,800	22,000
富士通 FM77-AV2	158,000	58,000
富士通 FM77-AV1	128,000	41,800
富士通 FM77-L4	238,000	58,000
富士通 FM77-L2	193,000	49,800
富士通 FM77-D2	228,000	42,800
富士通 FM77-D1	198,000	36,800
富士通 FM-8	218,000	8,900
富士通 FM-7	128,000	12,800
富士通 FM-New7	99,800	12,800
SEGA マスターシステム	16,800	9,400
SEGA マークIII	15,000	5,800
MSX		
カシオ PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー MPC-11(64K)	99,800	17,800
ビクター HC-30(32K)	———	12,800
ソニー HB-11(16K)(故障品)	———	4,800
ソニー HB-75(64K)(故障品)	69,800	3,800
ソニー HB-75(64K)	69,800	12,800
ナショナル FS-4000(32K)(ワープロパソコン)	———	29,800
ナショナル FS-1300(64K)	39,800	12,800
三菱 ML-F120D(32K)	79,800	11,800
日立 MB-H25(32K)	———	14,800
日立 MB-H1(32K)	62,800	12,000
MSX2		
ビクター HC-90(FDD×1)	128,000	68,000
サンヨー PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	17,800
ソニー HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	39,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2)	29,800	20,800
ソニー HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	32,800
ソニー HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	88,800
ナショナル FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
ナショナル FS-A1MkII(MSX2)	29,800	20,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
ナショナル FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	38,800
ナショナル FS-4500(MSX2、ワープロパソコン)	108,000	44,800
ビクター HC-95(MSX2)(新品)FDD×2	198,000	128,000
日立 MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
三菱 ML-TS2(MSX2)(モデム内蔵、電話機付)	75,000	39,800
ヤマハ YIS-805(MSX2)FDD×1	148,000	69,800
ワープロ		
エプソン ワードバンクXT(3.5"FDD内蔵)+イメージスキャナー	———	89,800
東芝 JW-R70FII(3.5"FDD内蔵)	128,000	69,800
東芝 JW-R55F(3.5"FDD内蔵)	128,000	58,000
N E C 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	168,000
三洋 SWP-340(サンワード340、CRT、3.5"FDD内蔵)(新品)	128,000	89,800
富士通 オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵)	248,000	108,000
富士通 オアシスライトK-FD20(FDD内蔵)	114,800	39,800
シャープ WD-530(3.5"FDD付)	158,000	72,800
カシオ HW-800JS	———	22,800
カシオ HW-1000(CRT、3.5"FDD内蔵)	118,000	49,800
フロッピーディスク・ハードディスク		
N E C PC8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	39,800
N E C PC80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
N E C PC9881K(5"2D 2ドライブ)	320,000	68,000
N E C PC9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	79,800
N E C PC9881N(8"2D 2ドライブ)	270,000	84,800
PC-Line PC-Line35A(3.5"2HD/2DD 1ドライブ)(新品)	59,800	49,800
アクセル FDC-351(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ)	64,800	32,800
シャープ CZ520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
シャープ CZ502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ CZ502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	54,800
シャープ CZ503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	21,800
シャープ CZ503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ CZ53F(5"2D 1ドライブ)	19,800	16,800
シャープ CZ800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	42,800
アイテム disk mate 80E-PC(5"2D 2ドライブ)	99,800	25,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	29,800
エプソン TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	44,800
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
エプソン TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	19,800
工人舎 KD-280PC(5"2D 2ドライブ)	198,000	24,800
工人舎 KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	24,800
ロジテック K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
ロジテック LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
ロジテック LFD-550IIFM(5"2D 2ドライブ)	158,000	39,800
パナソニック FS-FD1A(3.5"2DD 1ドライブ)	39,800	28,000
富士通 MB-27611(5"2D 2ドライブ)	128,000	48,000
富士通 MB-27607(5"2D 1ドライブ)	98,000	34,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 2ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	7,980
アイテック IT5040H(40Mハードディスク、PC用I/F付)	238,000	78,000
アイテック IT5020H(20Mハードディスク、PC用I/F付)	———	69,800
ユーステック SP-520(20Mハードディスク、PC用I/F付)	99,800	49,800
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	32,000より
データレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社 倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター		
N E C PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	82,800
N E C PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158,000	92,800
N E C PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	56,000
N E C PC-PR104(80桁、24ピン、ラインドット)	148,000	25,800
N E C PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	54,800
N E C PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
N E C PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	48,000
N E C PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
N E C PC-PR405(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
N E C NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	58,000
N E C NM-9950(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	79,000
N E C NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
ブラザー M1024IIP/X(80桁、24ピン、ドット)	99,800	45,800
富士通 MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
シャープ MZ-1P17(80桁、24ピン、カラー熱転写)	79,800	34,800
エプソン AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン VP-80K(80桁、24ピン、ドット)	159,000	49,800
エプソン VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	177,000	68,000
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198,000	74,800
エプソン AP-500(80桁、24ピン、カラー熱転写)	72,800	42,800
エプソン FP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	21,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
エプソン MP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	14,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	189,000	24,800
精工舎 GP-550M(80桁、16ピン、ドット)	99,800	16,800
スター TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
カシオ NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49,800	21,800
プリンター		
N E C PC-8023C(PC用、80桁、ドット)	158,000	15,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
N E C PC-6021(PC用サーマル)	39,800	12,800
N E C PC-PR401(PC用サーマル)	49,800	14,800
富士通 MB-27407(FM用熱転写プリンター)	79,800	19,800
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	17,000
エプソン RP-100(136桁、ドット)	99,800	18,800
エプソン MP-80F/T(80桁、ドット)	148,000	9,800
シャープ MZ-80BP5(80桁、ドット)	142,000	18,000
シャープ MZ-80P6(80桁、ドット)	155,000	12,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ MZ-1P17(80桁、熱転写)	79,800	34,800
日立 MP-1050(80桁、ドット)	———	8,900
精工舎 GP-250F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,900
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
ロジテック KP-5000(80桁、ドット、PC/FM用)	99,800	12,800
スーパーブレイン SX-85C(80桁、ドット、FM用)	89,800	8,800
ブラザー HR-5X(アップル用)	59,800	9,800
SONY PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より
ディスプレイ		
N E C PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
N E C PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	65,000
N E C PC-KD551k(4000文字、デジタル、0.39)	99,800	39,800
N E C PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
N E C PC-8853N(4000文字、デジタル、0.31)	168,000	39,800
N E C PC-KD862(4000&2000文字、アナログ0.39)	99,800	54,800
N E C PC-KD851(4000文字、デジタル、0.31)	158,000	54,800
N E C PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
N E C PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
N E C PC-TV352(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
N E C PC-TV472(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	198,000	118,000
N E C N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
N E C N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル)	89,800	38,000
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ MZ-1D11(4000文字、デジタル、0.39)	124,000	36,800
シャープ CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新品	119,800	69,800
シャープ CZ830D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新品	98,000	74,000
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
三洋 CMT-147S(4000文字、アナログ)(新品)	74,800	45,800
各社 その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	35,000より
N E C PC-8054(2000文字、デジタル)	89,800	24,800
松下 TX-12M2(2000文字、デジタル)	99,800	26,800
ニデコ NH-14DH(2000文字、デジタル)	79,800	27,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CZ811D(2000文字、デジタル、TV)	89,800	36,800
シャープ MZ-1D15B(2000文字、デジタル)	79,800	25,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
ロジテック K-114(2000文字、デジタル)	99,800	26,800
富士通 MB-27303(2000文字、デジタル)	99,800	19,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
日立 C12-2120(2000文字、デジタル)	———	26,800
三洋 CMT-140R(1000文字対応、デジタル)	———	17,000
N E C PC-KD201(1000文字対応、デジタル)	59,800	19,800
シャープ 14M111C(1000文字対応、デジタル)	———	18,800
日立 C14-1185(1000文字対応、デジタル)	99,800	18,800
レーザーディスク		
マランツ LV-11CD(LV.CD.CDV新品)(1台限り)	148,000	69,800
その他の周辺機器		
N E C N-5911(4000文字グリーンモニター)	65,000	24,800
N E C PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	———	5,000
N E C PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
アイワ PV-2123(1200bps半2重モデム)	———	9,800
パナソニック FS-CM820(MSX用1200bpsモデム)	———	10,800
パナソニック FS-CA1(MSX用オーディオユニット)	———	17,800
シャープ JX-100(PC98用カラースキャナー)(新品限定1台)	89,800	69,300
シャープ VM-12(1200bpsモデム)	39,800	19,800
三洋 MPC-X(MSXグラフィック拡張ユニット)	89,800	9,800
三洋 MPC-X1(MSX拡張スロット)	———	6,800
三洋 MSI-01(MSXスーパーインポーズユニット)	23,000	12,800
キャノン VM-300(MSX300ボーモデム)	———	9,800
日本テレネット NT-300(1200ボーモデム)	———	12,800
ヤマハ K-20(ミュージックキーボード)	29,800	19,800
各社 G3規格FAX	———	50,000より
ビクター BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	158,000
クラウン CD-300(CDラジオカセット)(新品)	———	29,800
オムディックス 6インチカラーTV(FM/AMラジオ付)	59,800	28,000

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

MSX2 エキサイティングセール

お買上げの方全員にナムコキャラクターグッズの[源平討魔伝・三種の神器]をプレゼント中!!



今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは1月からでOK!



テレホンショッピング

仙台 (022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1XDmk2



- 3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵
- F1IIで好評のスピコン、連射ターボ内蔵
- 今、話題の昔、懐かしのソフトが5本も入っている「コナミ・ゲームコレクションVol.1」をセット!!

●ソニーHB-F1XDmk2	¥49,800
●コナミ ディスクソフト	¥4,800
●松下 FS-JS220(ジョイパッド)	¥1,500

合計¥56,100を

現金特価51,800円

頭金なし 第1回目3,620円 月々3,200円×17回

お支払い合計……58,020円

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



- 好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
- HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン<HB-F1II>	¥29,800
●ROMソフト	¥5,800
●MSX用ジョイパッド<FS-JS220>	¥1,500

合計¥37,100を

現金特価26,800円

頭金なし 第1回目2,820円 月々2,400円×11回

お支払い合計……29,220円

③ ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F



- MSX2パソコンとワープロがドッキング
- 連文節一括変換(最大32文字)
- JIS第2水準漢字もサポート
- 3.5インチFDD内蔵
- 約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン<FS-4600F>	¥138,000
●ROMソフト(限定品)	¥5,800
●ワープロ用紙<WP-5000>	¥1,500

合計¥145,300を

現金特価89,800円

残りあとわずか!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回

お支払い合計……106,870円

④ Panasonic A1WX MSX2+ パナソニックMSX2+FS-A1WX

- ワープロ機能内蔵,別売のプリンター<FS-PK1>を接続するとワープロとして使用できます。
- FM音源内蔵



●ナショナルMSX2+パソコン<FS-A1WX>	¥69,800
●ROMソフト	¥5,800

合計¥75,600を

現金特価64,800円

頭金なし 第1回目3,870円 月々3,100円×23回

お支払い合計……75,170円

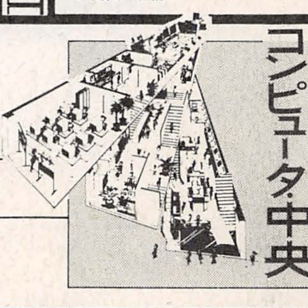
受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送** / ご注文は **商品NOでどうぞ** / 担当は村上まで

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!** / ゆっくりお支払い **1月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン

庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855


NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
極楽(エンターテイメント)、痛快(フィーリング)。まるかじり!
ARKANOID II
ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)
MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!
画面はテーブルゲーム用です
Super PIERROT
スーパーピエロ
MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX MSX2
パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!
EXTRA
Victorious NINE II
高校野球編
MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2
誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。
AMERICAN SOCCER
ROUND 1
MSX-15
アメリカン・サッカー
■アメリカン・サッカー　定価5,800円　● MSX2(ROM版)
面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!
The COCKPIT
MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2
進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!
(提供:JALフォトサービス)
株式会社　ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。
MSXは、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

第八巻第一号通巻七十九号昭和六十三年十二月二十五日印刷 昭和六十四年一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料95円) 雑誌18361-1 T4911836101389